SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

PACIFIC ★STRIKE★

PC族總動員四百多名中獎名單公佈
機會難得 過期雜誌優惠專案披露
本期附贈 救世聖主攻略別冊

63

全省電腦經銷商・書局均售
NT$100 HK$40 S$13 RM$18

本期問題診療室（P.194）讀者來函中，爆出幾項極爲敏感的熱門話題，其中籌讀者的來函頗令編輯室感到欣慰，而其他問題則基於本社立場作一說明，供讀者參考，其中有關紙張的壓力實已成爲文化出版事業極沈重之負擔，而本刊未能率先使用再生紙，亦遭讀者不滿，茲提出原屬內部評估之各項顧慮，供讀者參考，懇請讀者諒察。同屬敏感的本期玩家觀點之為遊戲雜誌把脈一文（P.159）提及普遍存在於各遊戲雜誌之"怪奇"現象，相關問題實已有不少讀者提及，本刊亦毫無忌諱地予以刊登；其中有關排行榜，本社考量之重點在於如何鼓勵讀者參與票投，如何增進選票投遞之方便性，是否延長投票之截止日期……，而非如何作票以圖利某些出版公司。爲求儘可能客觀地忠實反映遊戲熱度，可觀的有效樣本是排行榜基本的需求，然而國內教育往往傾向所謂中庸之道，以求明哲保身，甚至鼓勵"沈默是金"，終使沈默的讀者永遠是大多數；勇敢地表達個人觀點，尊重多數人的意見結果是民主時代最基本的素養，而此素養的建立亦與讀者所提之環境、生態保育同樣地有必要往下紮根，無疑地，投票是一項直接、有效、可行的作法，基於關心與參與，編輯室懇切地希望讀者踴躍參與並勇敢地表達您對遊戲喜好之觀感。

票選排行經常出現在各類商品中，讀者最爲熟悉的大概莫過於書籍的暢銷書排行、唱片卡帶的金曲排行及電腦遊戲的票選排行了，然而編輯室相信暢銷書與好書、榜首遊戲與好 GAME 之間不見得一定是個等號，這也是本刊 TOP 20 排行榜向來只用以顯示遊戲熱度的原因了，其實遊戲能否上榜，除了遊戲本身之強弱外、出版公司之行銷企劃宣傳、讀者口碑、出版公司形象、遊戲類型人口、前作印象、雜誌評論、地域因素…都不無影響之可能，再以各雜誌排行樣本來源爲其各自之讀者群，有著不同的背景，以致造成排行順位上之差異，實不足爲怪，本刊一再強調誠正統計之決心，需要讀者的認同與支持。至於使用筆名一事，編輯室仍尊重作者意願，並對使用眞名就必然表示對文章內容負責，或使用筆名就表示文章不負責任之可能或無法追究責任之說法，持保留態度，雖然編輯室認爲本期玩家觀點結尾所述之使用筆名之原因不足爲取，仍尊重作者意願刊出筆名。

大型電玩的雷電與電視遊樂器上的太空戰士都是極爲炙熱的佳作，本期新 GAME 熱報之 PC 的雷電傳說 --RAPTOR 與遊戲解剖室的太空戰士VI大解剖，有著不同的口味，特請讀者品嚐。另外，最近因核武問題引發南北韓對峙的緊張局勢，也被遊戲引爲腳本，決戰--核爆 38 度線的內容引人側目。再者，隨著美少女夢工場Ⅱ進榜的熱度，本刊以攻略篇幅養成之書上冊與眾養父分享吾家有女初長成的喜悅，而以不同導引方式寫成的救世聖主攻略上卷，因內頁篇幅已滿，特以單色別冊型態回饋讀者。

本期發佈的 PC 族總動員中獎名單，計 440 位幸運讀者，而獎品總值達到新台幣 263,020 元，造成12.3％的中獎機率，編輯室再次衷心感謝各廠商在百忙之中，不減回饋本刊讀者之贊助熱情。不少讀者來信表示未能趕上本刊於 50 期所舉辦的過期雜誌優惠特價專案，建議能於 60 期時再辦一次，鑑於讀者蒐集雜誌之熱情及作業調度之考量，延至本期發佈此專案，敬請讀者把握機會，並留意活動截止之時限。

SOFTWORLD Magazine
軟體世界雜誌社
發行人兼社長 王俊雄
總編輯 李初鵬
主編 李俊賢
編輯 陳禮英、史鑒
資料處理／曾玉琴
美術主編 鄭美玲
美術編輯
葉秀娟、鄭淑芬
編輯助理／蔡錦慧
駐美特派員 亞佛列德
編輯支援
王美玲、林淑敏、賴志祥
劉瑋、楊潔妃、李錦錦
美術支援
林俊宏、林慧玲、謝東娟
劉信良
特約作家
李功名、賴崇勳、朱學恒
卓冠然、鍾凱文、胡瑞麟
劉明澤、葉明璋、劉昭毅
李承岩、周倫岩、周國隆
蔡煌天、何布、曾昭奇
王致堅、吳旻南、劉建台
呂維嘉、葉宗明、林政賢
黃文龍、吳忠義、侯育宏
余白朗、黃榕峻、劉建良
賴福鑫、林心中、廖奇維
宋傳銘、蘇文德、楊啓倫
石志清、卜起鵬、陳志明
黃振榮、潘昱宏、許雲翔
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
社址 高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱 高雄郵政28-34號
服務電話 07-3841505
劃撥帳戶 謝明奇
劃撥帳號 40423740
照相打字
點線面電腦照相排版公司
製版印刷
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
高雄總公司／
高雄市三民區民壯路61號
☎(07)384-8088
台北分公司
台北市南港路二段99-10號1F
☎(02)788-0188
台中分公司
台中市西屯區西屯路148號
☎(04)323-7754
香港分公司
香港九龍深水埗海壇街163號
銀海大廈1F B.C室
FAX：002-852-7280999
☎002-852-7292781
馬來西亞分公司
13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama, 47400 Petaling Jaya, Selangor, WEST Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711
廣告業務 曾玉琴
服務專線
TEL:(07)3848088轉277
FAX:(07)3802764

目錄

1994

月號

● 本期特別附贈

救世聖主・知識之書(上卷)

● 中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
● 中華民國78年 4 月創刊每月15日出刊

廣告索引

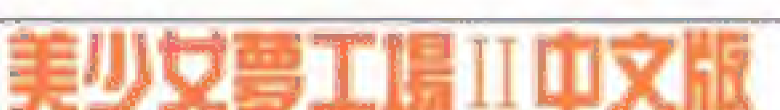
●統計日期4月29日～5月28日 ●總得票數1680票
●廢票16票 ●其他69票 ●資料來源:軟體世界雜誌62期選票

1 倚天屠龍記 441

□軟體世界 □RPG+冒險 □600元 □83年3月29日出版 □11片裝 □上期排行：2

哇哈哈…終於讓我坐上…咦?!這寶座怎有一道裂痕?! ◎#@※？…走就走，你幹嘛拿你的軒轅菜刀……嘎!!旁邊還刻了一個"軒"字…◎#@※？…膽敢毀損公物，不怕引來三萬多名讀者的公憤?!

2 美少女夢工場II中文版 336



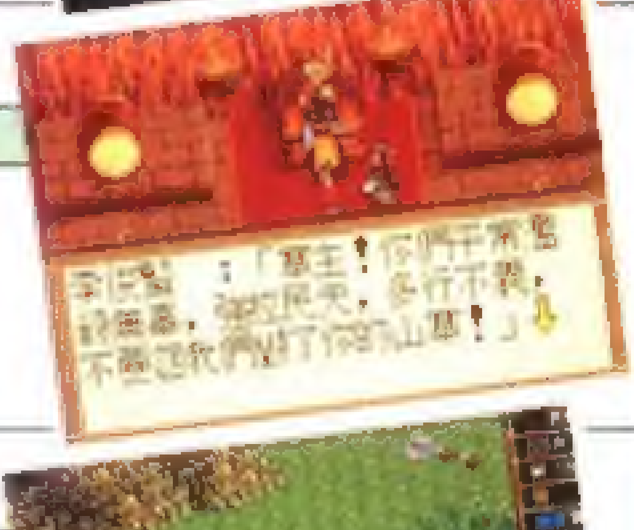
□精訊 □少女教育策略 □700元 □83年4月2日出版 □10片裝 □上期排行：5

嘻…承讓了，小女子在此謝過各位大哥，讓大家搬來搬去的忙成一團，眞是不好意思，其實椅子是否毀損，我是不會太在意的，只要能坐上去，我就心滿意足了。咦!!好像有人還沒聽懂我的意思，我老爹說我將來是當女王的料，是女"王"哦！倚天兄！

3 軒轅劍貳 273

□大宇資訊 □RPG □570元 □83年2月6日出版 □10片裝 □上期排行：1

你吼什麼吼!!我到此一遊不行呀?!我本來還打算刻個紅心穿箭，再題一首愛的小詩才把寶座讓給我那可愛的美少女，沒聽過自古劍俠配少女呀?!只怪當時菜刀磨得不夠利，要是我知道你會坐上寶座，我一定……



4 三國志III中文版 82

□第三波 □策略 □1800元 □83年12月10日出版 □4片裝 □上期排行：3

HEY！ MEN ！YOU SHUT UP!!爲了一把椅子吵翻天，眞是目光如豆，至少我眼光就放得比你們遠，我看到那個虛情假意的魔鬼天使還在城市打棒球、在農場度假，這回還多了個經理…也罷!!喂！毀容戰士，我那個日本表親已在門外敲門了，你不是最照顧新來的嗎？還不去開門，喔！別忘了先去美容哦！

5 毀滅戰士 78

□精訊 □動作 □540元 □83年1月15日出版 □5片裝 □上期排行：4

HEY！ MAN ！YOU SHUT UP!!敢再搶我的話講，就把你轟成五胡亂華。我雖然長得有點抱歉，還不至於像你長得那麼分裂，要開你不會自己去開啊?!我雖然喜歡照顧新來的，不過如果你表親也長得和你一樣分裂，我看就免了吧!!

本月新秀

挾持KOEI三國志系列的盛名，三國志IV進榜之威猛，正因是日文訊息顯示的DOS/V版，才更令人刮目相看，難以置信。據編輯室資料顯示，本遊戲於上期曾擁有24張選票，但經第三波證實，在上期計票截止日前，並未正式發行。爲符合計票原則，該票數均以廢票論，而今雖以15票之差，未能擠入BEST 5，對三國迷而言或有遺憾，不過人氣魅力由此可見，倘若以中文版發行，熱度或許不僅於此吧！咱們拭目以待！

【三國志IV】

本月焦點

上期一進榜便單刀直入BEST 5的美少女夢工場II，本期再創佳績，並直逼榜首寶座，使得BEST 5榜內與起一陣大搬風。原本單純的武林盟主之爭也因此再添變數，養父集團的票源眞是不容忽視。美少女夢工場II代終於替I代無法晉升BEST 5榜內的遺憾爭了一口氣，是否有足夠的人氣魅力呼雨登上榜首寶座的倚天屠龍記立即讓位，相信是許多玩家注目的焦點吧!!

【美少女夢工場II】

上期以 57 票之差險些創下一進榜便奪魁記錄的倚天屠龍記，本期熱度持續擴散，終如預期所料，粉碎了軒轅劍貳三度蟬連的美夢。然而在動輒以百票計的 BEST 5 榜內，與緊跟在後，志在拿下王座的美少女夢工場Ⅱ僅有 105 票差距，卻也足讓金庸迷對倚片的寶座能否繼續蟬連捏了一把冷汗。美少女夢工場Ⅱ竄升的敏感度，不但使她被列為本月焦點，更使得 BEST 5 榜內的原班人馬興起一陣大搬風，無一得以安穩地留在原來的名次，其中連續蟬連兩期榜首的軒轅劍貳轉進第三名，而三國志Ⅲ中文版與銀河戰士的得票更是降為兩位數，在預期暑假強檔期間強片環伺的情況下， BEST 5 榜內恐又有新的變化。

緊接在 BEST 5 之後，由三國志Ⅳ（ DOS/V ）領軍的 TOP 20 內，更是新人倍出，讓不少的榜內老人倍受壓力，競爭之激烈，絕不亞於 BEST 5 ，其中三國志Ⅳ（ DOS/V ）雖以 3600 元的天價問世，卻仍以令人目眩、訝異的新進榜名次，拿下本月新秀的頭銜，迫使模擬城市 2000、天使帝國及中華職棒各退一名名次，而與三國志Ⅳ同屬本期新進榜而評價頗高的極道梟雄、黑暗王座和褒貶兩極化的創世紀八、模擬經營的模擬農場及國人自製的炎龍騎士團等幾款遊戲也正凝聚熱力，有望出線，再拿下更佳名次，甚至搶入 BEST 5 榜內，美夢是否成真，有賴讀者做出最後的裁量。

在 BUFFER 緩衝區中，由於票數不高，其名次排行較不易為讀者注意，在 BUFFER 中多的是曾經不可一世的老將，只是時空逆轉，前濤後浪之間總有些感嘆，其中吞食天地Ⅱ是榜內出片最早，占據 BEST 5 多期而今仍然安在的"老 GAME"，其他諸如魔法世紀、福爾摩斯探案中文版也都曾是 BEST 5 的常客，除了老將外， BUFFER 區也是新人亮相凝聚熱力的絕佳場所，卡耐雞的人生指南，爆笑躲避球初嶄頭角，是否能獲讀者青睞，一樣令人期待。咱們下期見啦!!

票選活動 中獎名單

台北市・施嘉文
台北市・洪耕燦
台北縣・陳彥俊
桃園縣・張文偉
桃園縣・范國祥
台中縣・楊宏祥
台中市・楊秀燕
台南市・張益仁
高雄市・容志恆
屏東市・張睦理

●以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	—	三國志Ⅳ（DOS/V版）	第三波	策略	3600	4	63
7	6	模擬城市2000	電腦休閒世界	模擬	600	3	51
8	7	天使帝國	大宇資訊	戰略	480	9	36
9	8	中華職棒	軟體世界	運動	540	4	32
10	13	中華職棒經理片	軟體世界	運動	300	1	24
11	—	極道梟雄	軟體世界	戰略	480	6	15
12	16	大富翁Ⅱ	大宇資訊	智育	420	3	14
13	10	奇門遁甲之九五真龍	軟體世界	RPG	420	7	13
13	—	黑暗王座中文版	第三波	RPG	580	11	13
15	—	創世紀八異教徒	軟體世界	RPG	640	8(3.5")	12
16	9	陸空戰將	軟體世界	模擬	580	10	11
17	—	模擬農場中文版	電腦休閒世界	模擬	540	3	10
17	11	絕地大反攻	松崗	射擊	1250	CD-ROM	10
17	12	正宗台灣16張麻將	大宇資訊	博奕	480	4	10
20	—	炎龍騎士團	漢堂	戰略	520	6	8
20	28	元朝秘史	第三波	歷史模擬	1500	4	8

THE BUFFER 21 TO 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
22	13	魔法世紀	大宇資訊	7
23	20	銀河飛將私掠者	軟體世界	6
24	25	創世紀Ⅶ第二部巨蛇之島	軟體世界	5
24	16	戰神Ⅱ	電腦休閒世界	5
24	24	巴士帝國	光譜資訊	5
27	19	恐龍世紀	精訊	4
27	23	吞食天地Ⅱ	軟體世界	4
27	16	魔法門外傳Ⅱ-黑暗魔君大反撲	軟體世界	4
30	20	武狀元黃飛鴻	軟體世界	3
30	—	卡耐雞的人生指南	光譜資訊	3
30	—	爆笑躲避球	熊貓軟體	3
30	28	福爾摩斯探案中文版	軟體世界	3

太平洋戰將

Pacific Strike

「太平洋戰將」是 ORIGIN 繼陸空戰將之後又一模擬巨作，這次你將扮演美國飛官投身二次大戰的太平洋戰場，參加地面攻擊任務、空中激戰，甚至擊沉史上最大的戰艦—大和號！

■類　別：模擬飛行　■容量　量：18MB
■出版公司：軟體世界　■發售日期：未定

太平洋中部風和日麗的一天--對於這場大戰而言可說是美極了，就在你前方朵朵白雲之間，隱約可以看到 4 架無畏號俯衝轟炸機的側影，護衛它們安全抵達轟炸目標乃是你的職責，你回頭看看隊型是否完整--你的拍檔傑斯特，及其他 2 位飛行員正駕著短小精幹的山貓戰鬥機，雖然有些人會說它和日本零式戰鬥機沒得比，嘿！很快你們會找到答案了。

無線電嘶裂地傳出「我看到目標了，長官！」那就是了！--遠處地平線上的一個小灰點迅速地擴大為航空母艦的輪廓，你們已經發現敵艦隊了！這時傑斯特的聲音也傳了進來：「有不速之客來訪了，老哥！」期待中的「麻煩」這會兒可真的來了--3 架零式戰機從上方俯衝而下，朝我方脆弱的轟炸機群逼近。

「疏形分散，開始攻擊」，你以無線電通令隊員們，同時盡全速將自機置於〝日本鬼子〞和他們待宰的獵物之間，接下來的數分鐘眞是一場混戰，敵機致命的20釐米火砲持續地射出曳光彈，一位隊員哭喊著「老哥，我被擊中了！」突然間，一句日本話自無線電傳入耳中，那咆哮的聲音像是在辱罵人似的，就在此刻，一架戰機正好進入你機槍的射界中，你毫不留情地以 6 管機槍斃了它！天啊！在遠方蔚藍的天空上，你看到有一小塊深藍色正在移動，該不會是有隊員臨陣脫逃了吧？

在贏了這空戰之後，你發現隊員死的死、逃的逃，只剩自己和搭檔傑斯特了。日本艦隊正位於你的正下方，接近的程度到了連敵艦從那一個砲口射出防空砲火都依稀可見，事實上，這實在是太靠近了些，天空到處可見濃黑的煙霧宛如燒焦的棉絮一般，「老哥！我們最好趕緊離開這個鬼地方！

」傑斯特緊張說著。

但是你們所護衛的俯衝轟炸機卻不知下落如何？突然間一陣巨大的爆炸聲打斷了你的思緒，你朝聲源處向下望去…一艘日本航空母艦剛斷成二截；另一艘母艦則早已變成倒栽蔥的模樣了，是的，你已完成此次任務了，共有 2 艘日本航空母艦被炸沈！

該是返回母艦的時候了，在那兒，輕鬆地享受一杯純正的爪哇咖啡，和同僚們討論這次任務的種種細節，以做為下一場戰役的借鏡。

「空戰何時才會結束？要直到大戰獲勝為止吧？」大家無奈地聊著。

請注意！在上面你所讀到的每個情節、每個動作都可以在「太平洋戰將」中見到、做到。在卸下了陸空戰將中的傭兵任務後，各位嶄新的太平洋戰將們！Origin歡迎你們加入美國海軍！這兒是太平洋，而我們在此有項新的任務：摧毀日本帝國！

假若大家對「太平洋戰將」有所期待，我們可以歸納成以下的一句話：「讓第二次世界大戰就好比是一場電影。」當然，玩家們想要一個製作嚴謹的遊戲，也要一個好玩的遊戲！要看漂亮的飛機、一覽無遺的海洋；但同時也要體會射擊遊戲的快感！而且需要一群有趣的駕駛員圍繞在玩家的四周，各個都有其獨特的性格及技藝，我們可以很高興的說，太平洋戰將將提供你這樣的一個模擬世界！

戰將生涯的末路－葬身太平洋

這是大海的男兒最難以面對的情景。

一代空軍戰將，大海竟成葬身之所

所有豐功偉業終成歷史陳蹟。

美軍參戰的轉捩點—珍珠港事變

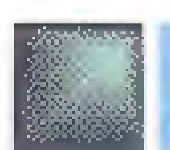
座落於太平洋中美麗祥和的珍珠港。

停泊港邊的船艦成為日軍轟炸機的獵物。

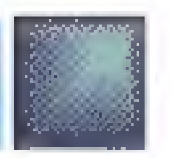
日本航空母艦潛入美軍領海

鑽式轟炸機升空奇襲珍珠港。

地面的戰機也無法倖免



多線式的任務系統



也許你不單只要個〝漂亮〞的遊戲，你還想要射殺些什麼的吧？沒問題！讓我們來看一下「任務系統」，你一定聽過一位駕駛員的生命是由無數個無聊的小時構成，偶爾穿插30秒開火的刺激？也許你並沒有空閒到整個月都在玩遊戲，所以在「太平洋戰將」，便可省略那些真實狀況中無聊的部份，直接將你置於壯觀的戰場上：珊瑚海（Coral Sea）、中途島（Midway）、瓜達康納島（Guadalcanal）、雷迪灣（Leyea Gulf）不會有打不完的敵機群。也沒有令人麻木的單調巡邏任務，在成打的任務中，相信一定有你能大展身手的戰場。

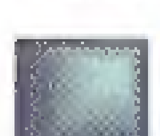
不止如此，你的成功或失敗對於大陸的結果有著直接的影響。你是否已擊毀位於圖拉基（Tulagi）的水上飛機基地？如果是的話，接下來的幾次任務中（仍為同一戰役）日軍將處於不利的地位。你是否沒能在中途島擊沈敵軍所有的4艘航空母艦？生還的敵艦將逃到未知角落，也許跑到瓜達康納爾島加入那兒的艦隊。

當你成功地立下戰績，你將獲得晉升…總有一天會是你發號施令的時候，屆時，你有權決定「何時」將「多少」戰機遣往各個戰場，甚至「何人」領導飛行小隊都由你指派。如果你浪費掉你的駕駛員或飛機，你的母艦很可能撐不到下個任務結束的時候…。同時身為指揮官和駕駛員的你，你的績效對於大局有明顯的影響，你可以提前結束世界大戰，或者因為你差勁的指揮，使得日軍獲得勝利，成與敗就看你的肩膀夠不夠堅實了。

企業號航母與護航艦移防的 3D 動畫。

練習用立即行動提供三種類型任務選擇。

劇情任務的戰場遍及整個太平洋。



二次大戰尖端戰機登場

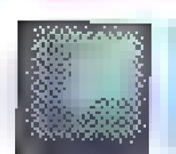
你可以練習飛行每一種美國海軍的飛機--從航空母艦起：「山貓」、「無畏號」、「蹂躪者」（Devastator）、「復仇者」（Avenger）、「悍婦」（Hellcat）、「海盜」（Corsair）、「美洲鷲」（Helldiver）總共七種飛機，你可以駕駛戰鬥機、俯衝式轟炸炸機，或魚雷式轟炸機；在轟炸機內你可以開啓自動飛行模式，接替機槍手的位置，專心對付來意不善的「零式」戰機；在戰機內，你的武器選項包括「機關槍」、「火炮」及「空對地飛彈」。此外，還有多種狂野的日本戰機來做你的對手，「零式」是當然有的，「鯨式」（kates）、「法爾式」（Vals）分別是俯衝、魚雷式轟炸機，還有雙引擎的「貝蒂」（Betty）轟炸機（別名「打火機」因為它們太容易著火了），巨大的「歌鶇」（Mavis，原意為一種畫眉鳥）戰機猛烈的20釐米炮火；大戰後期的戰鬥機，如「喬治」（George）、「法蘭克」（Frank）與惡名昭彰的「傻瓜炸彈」（Baka Bomb）--即神風特攻隊，以自殺的舉動欲與美太平洋艦隊同歸於盡！

無畏號轟炸機。

美軍的空戰主力—山貓式戰機。

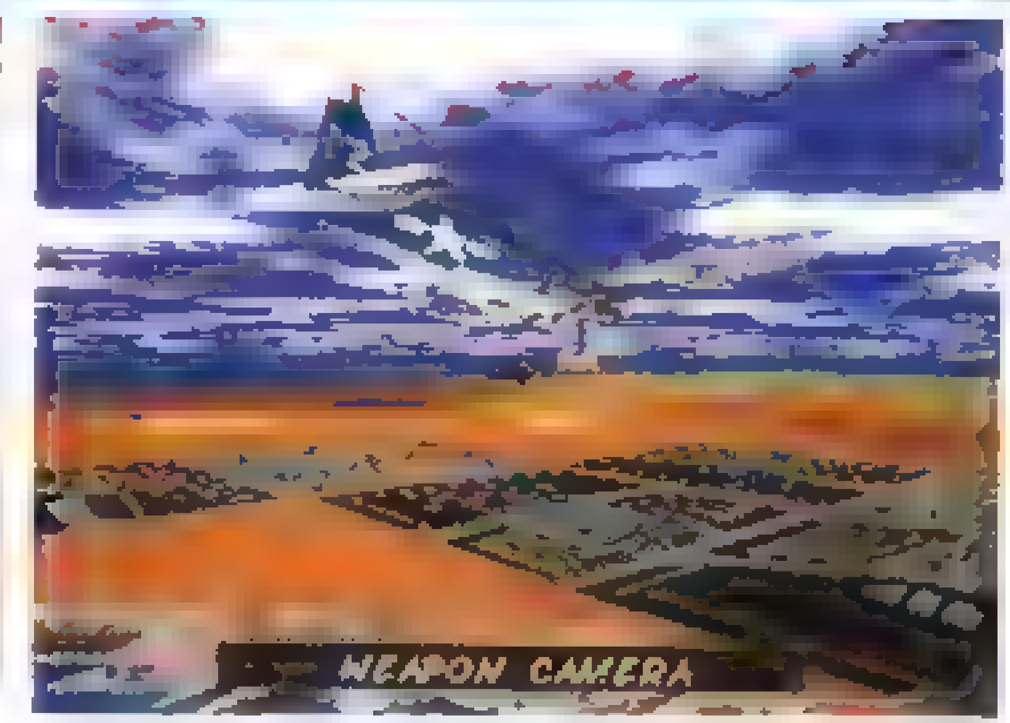
鎗式俯衝轟炸機。

日軍的空戰王牌—零式戰鬥機。

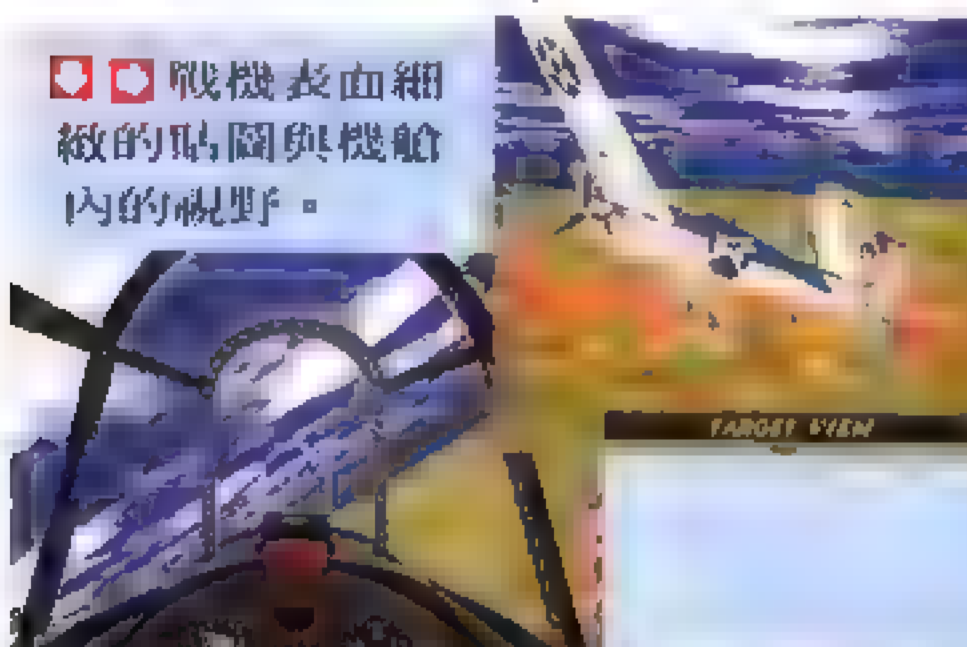


完美的 3D 模擬世界

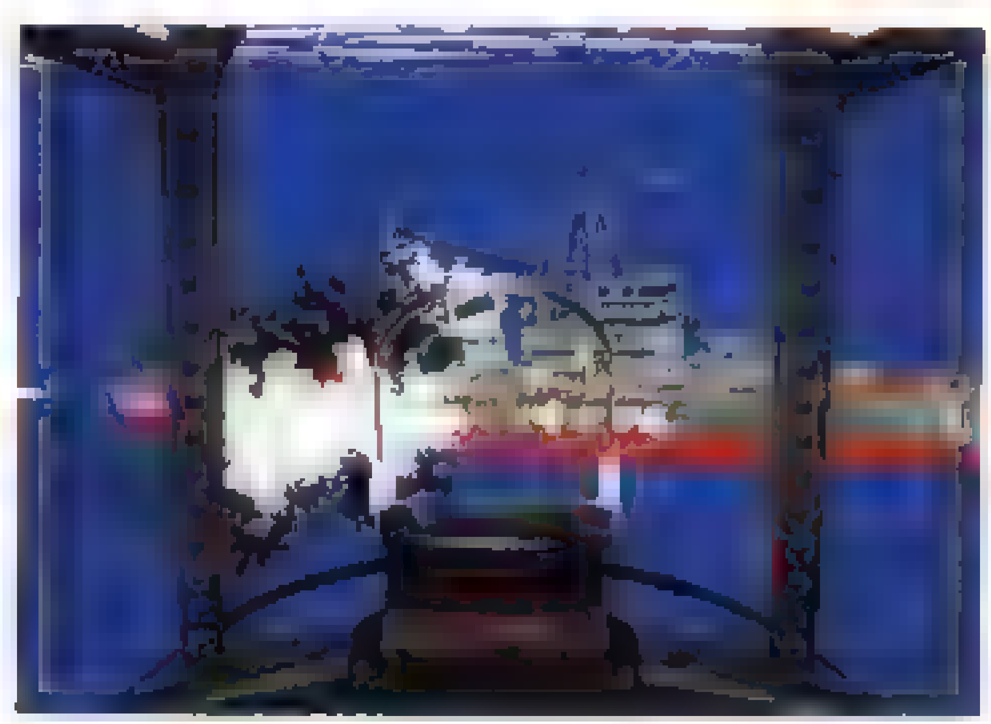
在這個遊戲世界中，每一件東西都是 3D 構成的，先是由簡單的矩形與三角形架構，再貼上繁複的材質並蓋上陰影使其更爲眞實，在飛機、船艦外型方面的表現都比陸空戰將還要出色，然後加上遊戲中特有的白雲及波浪等等。當然所謂的白雲並不是由兩片上了顏色的方塊形成的，而是具有藝術水準，能讓你停止呼吸的傑作。在其他遊戲中，你只能看到多邊形組成的飛機飛越如大石板的海洋，但是在「太平洋戰將」中，你看到的飛機是如此眞實，連尾部排氣的黑煙都清晰可見，你也可以在深藍海洋上展現你高超的操控技術並欣賞起伏的波浪！



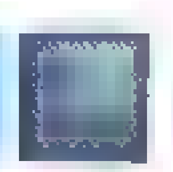
逼真的藍天白雲與地面景觀。



戰機表面細緻的貼圖與機艙內的視野。



戰艦發砲的煙火能否得一遊。

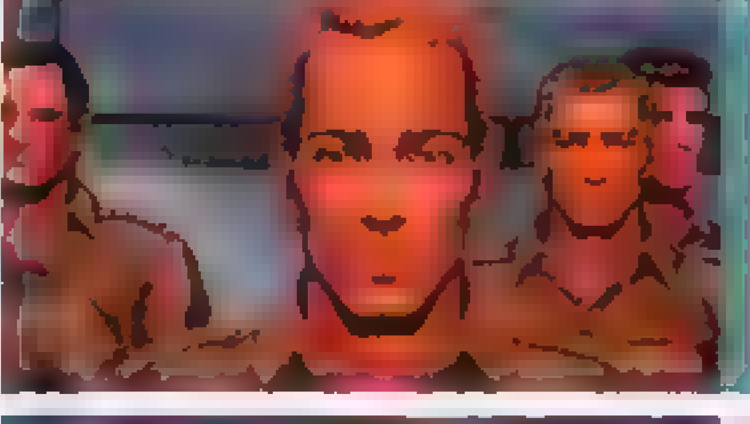


人性化的角色安排

這是主角，也就是你的長相。

在本遊戲中，有許多有個性的駕駛員，例如你的忠實的戰友傑斯特，或「潘凱克」一剛從農場出來的新手。起初，指揮官決定誰是你的拍檔，一旦你的官階夠高之後，你就有權挑選自己的伙伴，並決定各人的職責：「雷吉納」應該領導俯衝轟炸機群嗎？史昆特還有能力開飛機嗎？這些全看你的命令了。

和隊友閒聊可獲得一些戰術情報。



你的忠實戰友傑斯特。

企業號航母的艦長。

你的上司雷吉納。

決戰—核爆38度線

DESICIVE WAR

決戰一核爆 38 線是一個以南北韓 38 度線為假想戰場的棋擬遊戲，地理、劇情吻合實地戰場，武器裝備亦完全接近實際配備，讓您有如親身經歷一場世紀戰爭，等您壯烈犧牲，迴光返照之時，你才猛然驚醒原來您是好端端地坐在電腦前。

話說天下大勢合久必分，分久必合！

當今世界局勢，可說是一場民主國家與共產國產兩大陣營的角力賽，而共產主義國家最後的一顆棋子—北韓，是共產國家的最後一道屏障，若無法保護，則共產國家的神秘面紗將被完全掀開，共產主義將徹底瓦解，因此中共與俄國爲首的共產國家將盡全力保護這塊僅存的"遮羞布"，南北韓的緊張局勢在這民主與共產互別苗頭的對峙下一天天地升高，頗有一觸即發的潛在危機。

決戰—核爆38度線，便是一套描寫南北韓38度線的拉鋸戰的戰略模擬遊戲，話說北韓擁核武自重並顯露出併吞南韓的野心，進而挑起戰爭。爲此民主陣營的美國展開了救援南韓的行動，聯合盟國攻擊對抗北韓，另一方面中共與俄國也出兵幫助北韓，局勢之緊張大有第三次世界大戰即將展開的態勢。

北韓部隊集結，準備越過38度線。

飛彈命中戰車的前一秒。

南韓戰機前來攔截。

戰車中彈起火的畫面。

戰機呼嘯而過，射出枚飛彈。

爲了使地理、劇情吻合實地戰場，武器裝備亦完全接近實際配備，製作單位考據了真實比例的地圖來設計所有的戰場，由於戰場地形與各種部隊的大小比例平衡度極佳，因此呈現出來的畫面效果便有如真實的戰爭一般，你可以看見所有的部隊的真實造型，而非傳統戰略遊戲以簡單的文字或圖形來代表參戰的部隊，各種高低起伏的地形也頗具真實感，總體來說決戰可說已跨越傳統戰棋遊戲以符號來表達所有軍事概念的障礙，而邁入了真實化的境界，對戰這個以大家耳熟能詳的傳統兵器爲軍事單位的遊戲來說，可說是相得益彰。

超擬真、大考據的戰略模擬遊戲

↑各式的勳章，每個都是有典故的。

↑南北韓的地理地圖，自韓戰後兩國以北緯38度線爲界。

◆眞實比例的戰略地圖，裝甲部隊造型唯妙唯肖。

戰略遊戲前所未見的細緻圖形

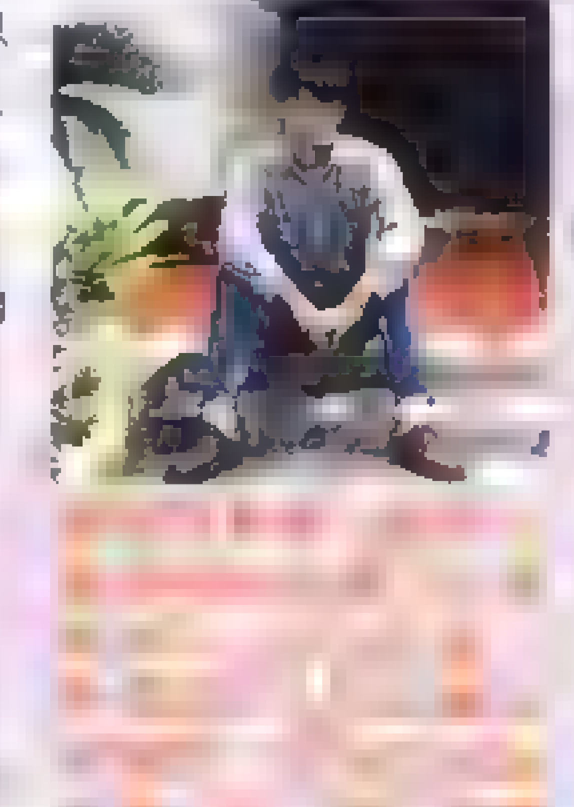
爲了使地形與各種武器更加眞實化，在地形方面除了將高度的因素考慮在內外，並使用大量的圖元來拼湊出所有的戰略地圖，使得地圖上的地形、地物都更加美觀，另外在武器的圖形製作方面由於採用了3D技術，因此比地形更加複雜，簡單的來說是先作出各種武器的 3D 立體模組，在RENDER時則採用 640 × 480 256 色的模式，每種武器皆 RENDER 出各種角度的 128 個造型！因此當這些武器在地圖上行動時，便能表現出各種角度的動態，舉例來說，你可以看見一台戰車在下坡時，整個車身是傾斜朝下的，此甚還能看得出來是朝右下、朝左下或是偏右下，當這台戰車被飛彈擊中時，便可考慮飛彈命中的方位，而表現出各種不同方位命中的圖形，使整個遊戲彷彿是一場眞實的戰役。

↑高低起伏的地形，圖中的海岸線還未經修飾。

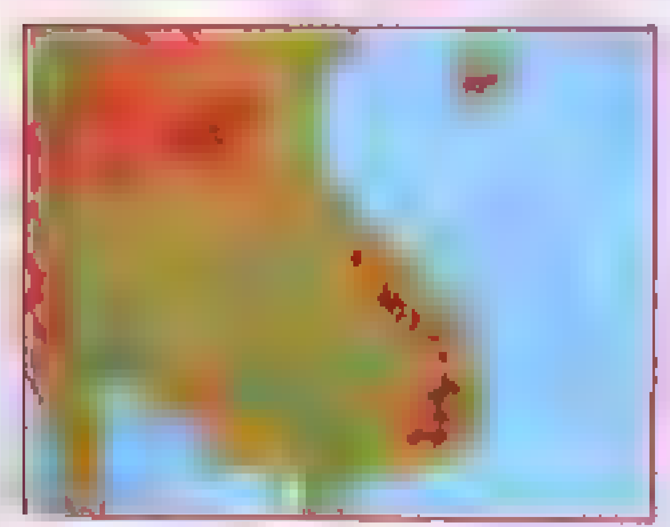
◆飛機盤旋於樹林之上，呈現出三度空間的概念。

↑圖中裝甲部隊的往下坡移動時有各種傾斜角度，相當有眞實感。

以每種武器擁有 128 種角度的造型來說，製作工程的確浩大，尤其以圖形的量來說，可說是傳統武器戰略遊戲中空前絕後的記錄，因此勢必推出 CD 版（婵娟大宇的 CD 版遊戲蒼穹末世紀的圖形量也是超巨大，但兩者基本上類型不同，故不深入比較），另外也會推出磁片版，容量大概在 40MB 以上，而且這是沒有加上音效檔的估計值，可說是相當嚇人。除了核爆38度線以韓戰爲背景的戰役外，製作單位還設計有以越戰爲背景的決戰河內、以以阿戰爭爲背景的決戰耶路撒冷等戰役，因此爲了使磁片版能以適當的容量上市，可能會將各別戰役分別推出。



如果各位讀者仍對第四屆金磁獎記憶猶新的話，是否還記得戰略組的得獎作品—領袖？決戰的基本概念便是由領袖沿襲來的，作者也是同一人。由領袖到決戰不難看出作者賈宓先生一貫力求完美的精神，雖然領袖未曾發行，但希望決戰能開拓一個全新的戰略視野，且請各位玩家拭目以待。



↑決戰河內的地理地圖。

有關製作的傳聞……

魔域傳奇

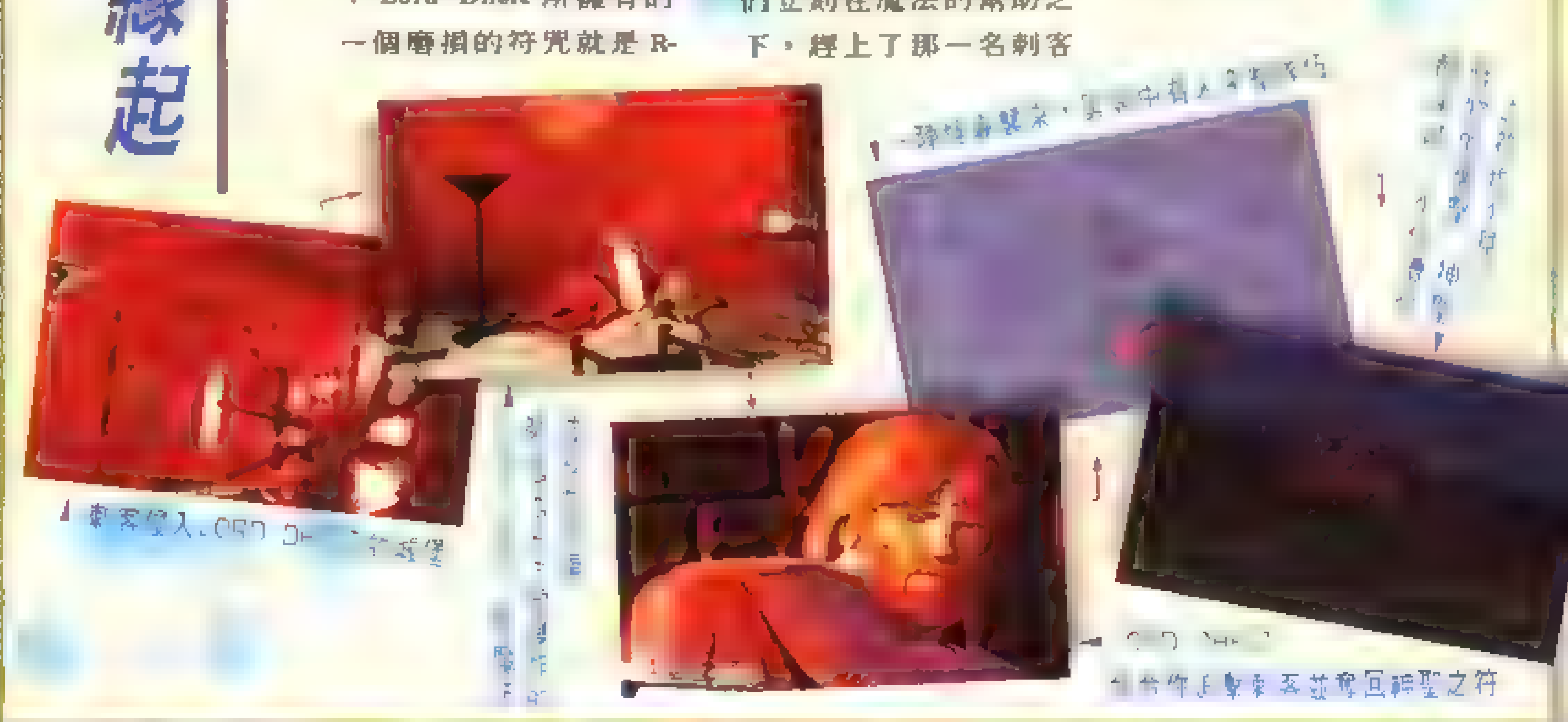
魔域傳奇是 SSI 繼勇士傳奇後，又一立體 RPG 力作，由於採用 XMODE 的解析度，因此畫面比任何同類型的遊戲還要精細，相當值得一看。

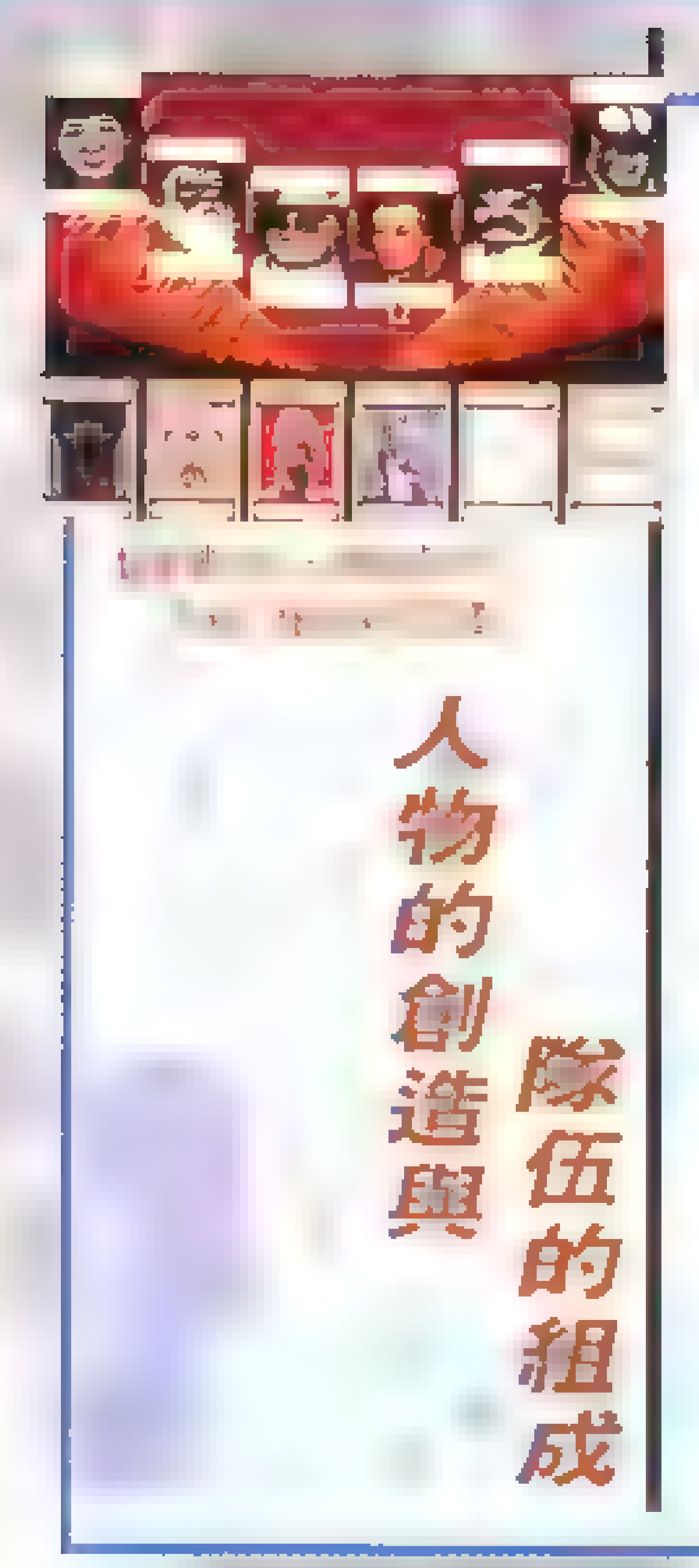
冒險故事之緣起

“我想我一定是瘋了！經由短暫的文字敘述，我將把我的命運交給別人去判定。誕生在這一塊土地上，我生存的惟一目標就是逃離 RAVENLOFT！我到底是如何辦到這一件事呢？我從一個不死鬼王的身上偷到了一份古老的文件，並且從中了解到破壞 Strahd 的知識；我並且得到一個結論：Lord Dhelt 所擁有的一個磨損的符咒就是 Ravenkind 的神聖之符，那是我所需要的物品之一，因此我必須從 Lord Dhelt 的手中將它偷到手，儘管這件事將象徵著 Lord Dhelt 的死亡。我必須再回到 Ravenloft，將人們從永恆不滅的命運中解放出來。”

當你和你的夥伴從巡邏中回來時，得知一個刺客已經偷走了神聖之符和其它物品時，你們立刻在魔法的幫助之下，趕上了那一名刺客，在一陣戰鬥之後，你們終於將刺客擊斃並且找回他所偷走的東西。

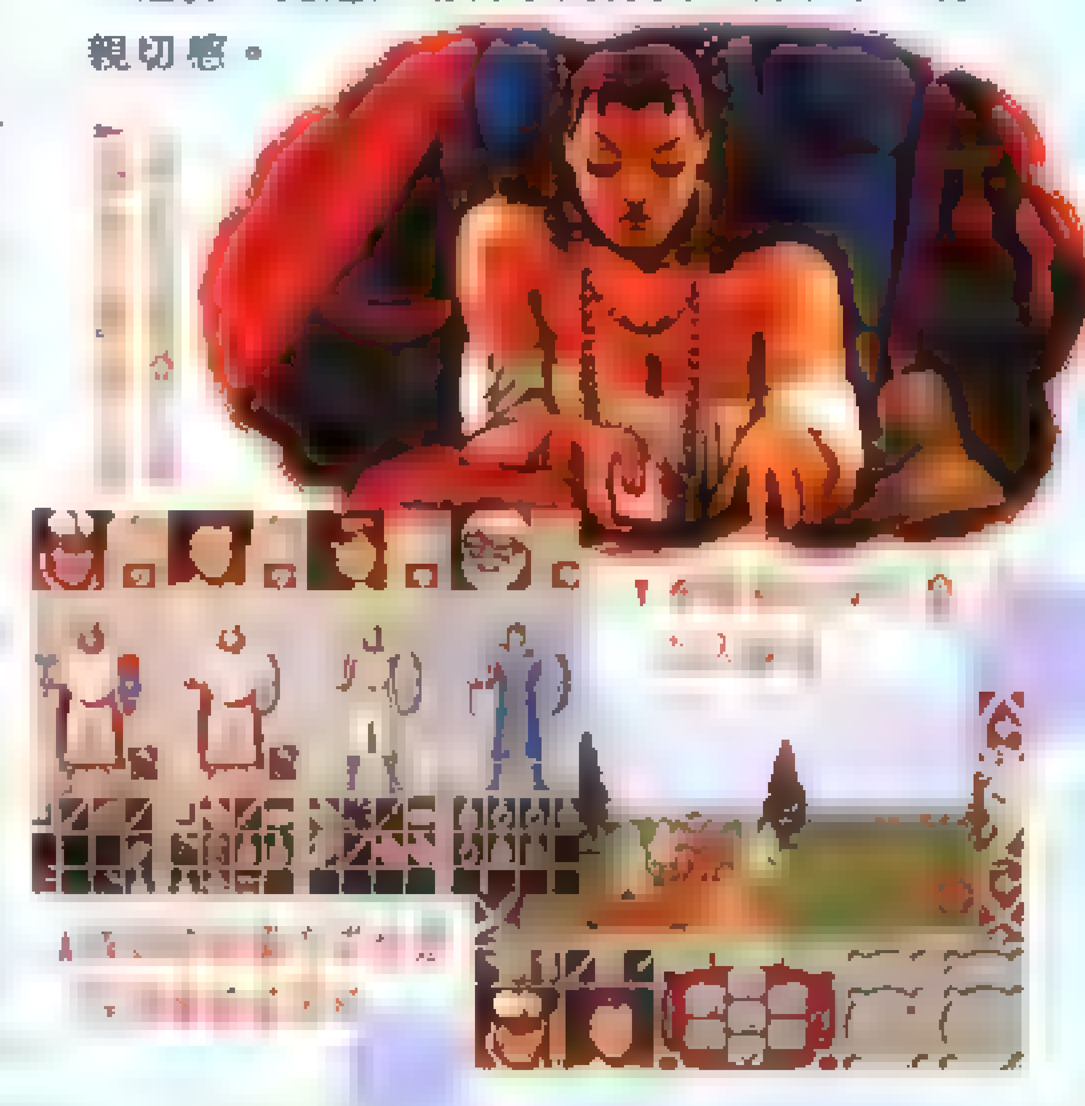
這時突然一陣怪霧捲過來，等你們醒來時，你們所找到的東西又失去了蹤影，為了了解到底發生了什麼事，並且找到回家的路，你們只得四處找人談話，然後幫助別人以獲得更多的訊息，漸漸的你會了解事情的真相是……。





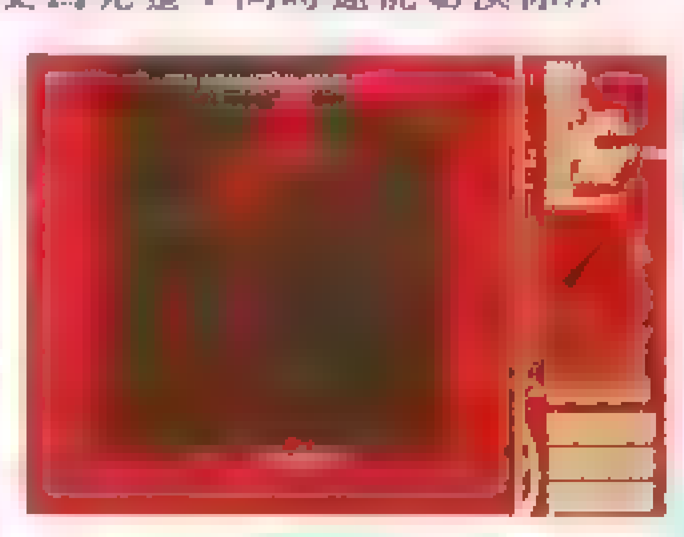
人物的創造與隊伍的組成

魔域傳奇基本上是採用AD&D系列的設定，玩者可以選擇遊戲預設隊伍或是自行創造隊伍，遊戲中總共提供6個種族、6種職業可以選擇，而且屬性也都可以調整到最高。雖然遊戲一開始時隊伍內便有兩名隊員共同奮戰，而且在不同的任務中，還會有NPC加入，但是在你的隊伍完成任務後，他們便會離開隊伍，若是遇到惡劣一點的NPC，甚至會來個不告而別。遊戲中人物最高可以升到 20 級，此外遊戲在創造人物時，不再是直接用文字選擇，而是採用一個吉普賽人發牌讓各位選擇的方式，在牌上還有各個性別、種族及職業等的代表圖形，而且男性及女性都只各有6個臉孔可以選擇，比起只用文字的方式，更多了一份親切感。



詳盡的自動繪圖系統

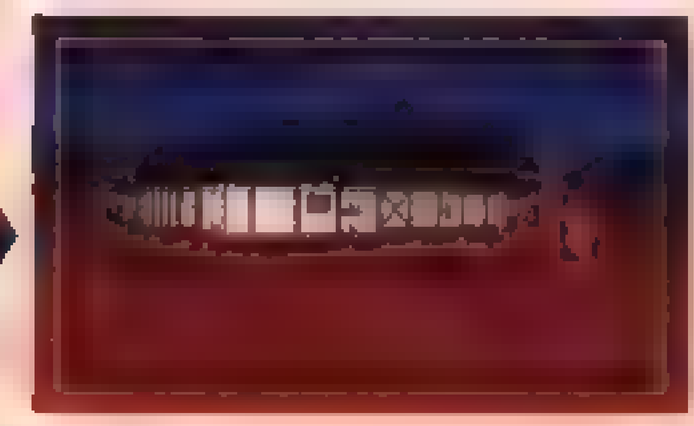
由於魔域傳奇也是一個 3D 的RPG，而且就如同地下創世紀、毀滅戰士一樣，隊伍的行走方向不再只有四個方向而已，因此繪地圖當然是一件很重要的事情，不過遊戲中提供了自動繪圖的功能，只要是玩者隊伍目力所及的區域，便能夠在地圖上詳細的繪出門、物品、陷阱等，再也不必為了要將地圖畫完整而走遍每一個地方，但是平常並無法看到電腦所繪的地圖，必須要切換到自動繪圖畫面才行。RAVENLOFT 的自動繪圖系統還可以在地圖上面加上註解，讓地圖更為完整；同時還能切換你所探險過的區域，看看到底有哪些地方被遺落了。除此之外，你如果有印表機的話，還能將地圖列印出來，看是要留作紀念或是寫攻略用。



由於解析度比一般的 300 × 200 還高，地面的物品看起也很細膩

精彩的360度3D探險視野

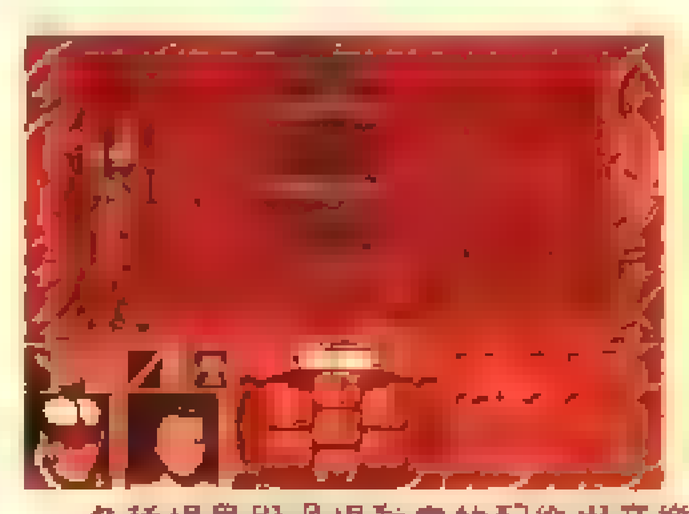
在遊戲畫面部份，魔域傳奇由於是 X M-ODE（320 × 400 256 色）的顯示模式，表現自然較一般採用 MCGA（320 × 200 256 色）的模式為佳。隨著時間慢慢的消逝，你還可以看到白天和黑夜的變化所造成的光影變化，甚至是日昇日落，而當你的隊員施展某些法術時，你可以發現到遊戲畫面會突然變亮了一下，效果表現的十足。至於在 3D 的冒險畫面，你所看到的物品會隨著距離的遠近和觀察的角度而有所不同，不像有些 3D 的遊戲，不管從哪一個角度看物品都一樣。想當初筆者剛玩時，因為一開始在一個地下洞穴探險，或許是還不太習慣它的地下迷宮的牆壁花紋，還以為它的畫面甚至不如吞戰迷宮，不過接觸越深，越發覺它的畫面表現的實在是比當初所想像的還要好太多了。



至少換台486來玩吧！否則……

音樂音效與系統的需求

SSI 以往的遊戲在音樂方面表現的都不算是很好，但是現在你如果有 GM 音源器的話，你將會發覺到從片頭介紹劇情時慷慨激昂的配樂、創造人物時充滿吉普賽特色音樂以及在各個不同場景時所發出的配樂，你會發覺到這一次在音樂方面實在是有很大的進步；再加上遊戲時隨著各個區域怪物的不同，而發出的怪物叫聲亦有所不同，以及戰鬥時武器揮舞、敵人



各種場景與過場動畫的配樂與音樂頗能帶動氣氛

刻畫細膩的室內擺設

在夜間施展火球術，火光照亮了四周的牆壁

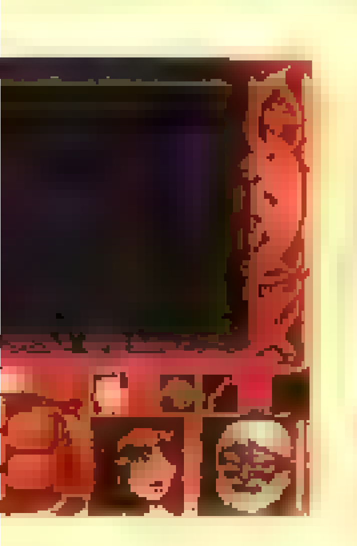
移動時可完全使用滑鼠來操作，其方式很像地下創世紀

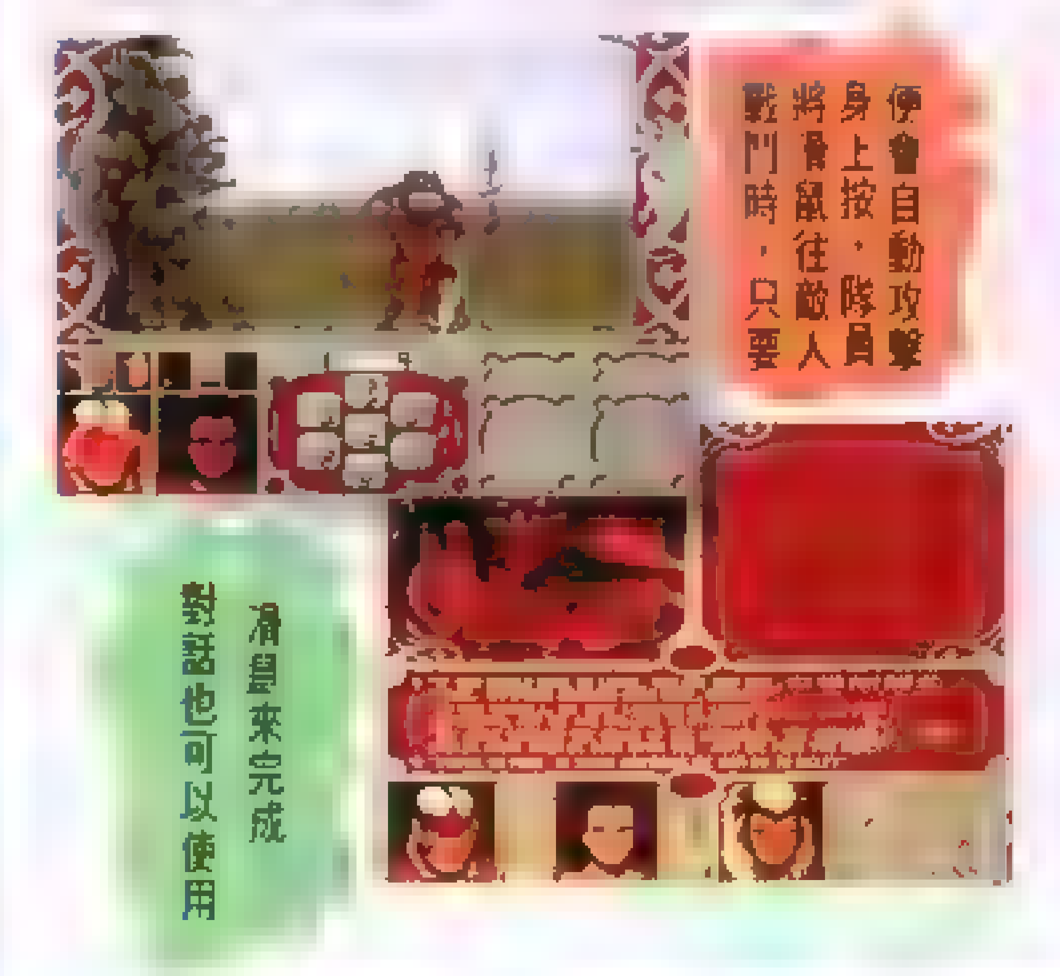
簡便的操作介面

至於遊戲的操作介面，依然是延續「魔眼殺機」系列的操作方式，雖然遊戲支援了鍵盤和滑鼠，不過說真的，到現在我還是不太會用鍵盤來操作。但是在這裡，當你遭遇到戰鬥時，你不用像玩魔眼殺機系列時那樣手忙腳亂（腳會亂嗎？），因為你只要將游標對準敵人，然後不斷按下滑鼠左鍵，你的隊員就會依序的攻擊對方，而不用再將游標移到隊員的武器上再按滑鼠鍵。而現在施展魔法時，隊員也不必再浪費一隻手來拿魔法書，只要將游標移到雙手之間的魔法書或是牧師聖符上，按下滑鼠左鍵便可以施法了。但是跟以往比起來，現在當你的隊員撿起一項物品時，必須切換到裝備畫面才能將物品放到隊員的身上，雖然在這時候時間是靜止不動的，但是想想每換一項物品就必須切換一次畫面，也實在足夠煩人的。

的叫聲，對於遊戲氣氛的表現實在是極佳。

由於本遊戲是以 DOS/4GW 所發展的，因此最基本的要求為 386 以上機種、4MB以上的記憶體才能執行，不過即使是在 486DX-33 、8 MB 記憶體的機器上執行，在某些物品較多的地方，只要隊伍一開始移動，硬碟的燈馬上便開始不停的閃動，看了真是有點心疼，或許最好是用 Pentium 機種來玩吧！





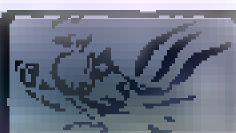
戰鬥時，只要將滑鼠往敵人身上按，隊員便會自動攻擊

對話也可以使用滑鼠來完成

鹿鼎記之皇城爭霸

揚州城自古為繁華勝地，古人云人生樂事，莫過於「腰纏十萬貫，騎鶴上揚州」。到底把揚州城搬上電腦螢幕，會是什麼景象，編輯部特地情商鹿鼎記製作小組，提供揚州城全圖，輔以解說文字，以饗讀者。

■類　　別：RPG　■出版公司：軟體世界　■容　　量：未定　■發售日期：預定8月下旬發行



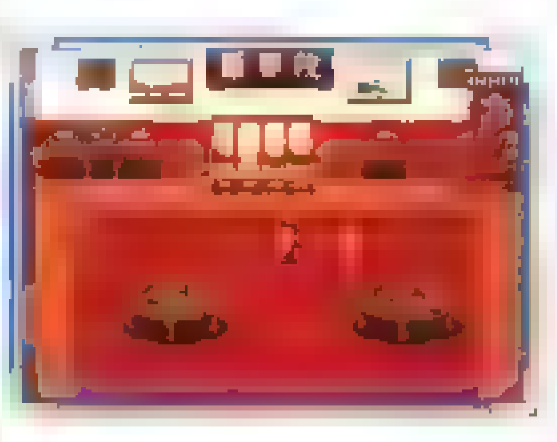
揚州城風土民情大解析

<壹，揚州城的大錢莊>

基本上，在鹿鼎記中（非小說），每個縣城都有一家較大的錢莊，當韋小寶身上的錢多的放不下時，最好先拿到錢莊先存起來，這點也是基於安全的理由，因為鹿鼎記的戰鬥系統有偷錢、搶錢的指令，因此韋小寶偷來的錢有可能再被敵人搶回去，所以最好先存起來。值得一提的是，各縣城的錢莊和現代的銀行一樣是有連線的，因此你在北京存入當大官ㄠ來的錢，可以在揚州提款，相當方便，別怕領不到錢，只要看到掌櫃的註冊臉孔你就放心了！

< [illegible] >

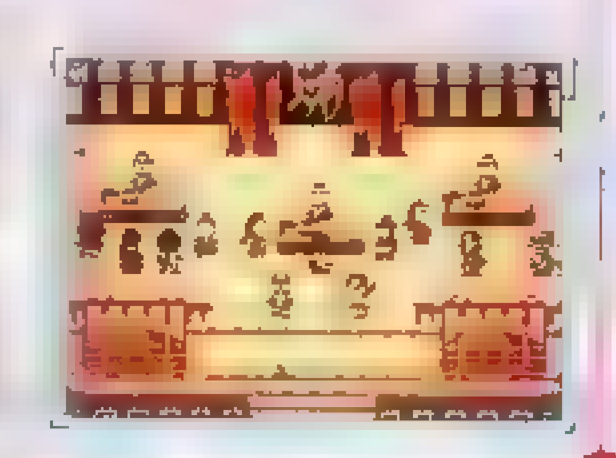
主角韋小寶就是在這裡長大的，母親韋春芳因為爺爺玩臭少女學工場時調教不當，十六歲起便開始靠下半身打工賺錢，最後成為紅牌



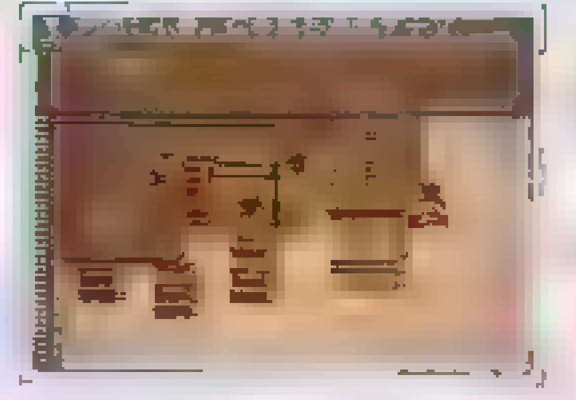
酒女，可惜隨著韋小寶長大，紅牌也漸漸轉黑，為了養家活口，韋小寶學成拉客的本領、看人臉色的絕活，識遍三教九流、撤遍天下謊話，成為所有RPG中出身最奇特的主角。

<參．天字第一號賭坊>

此賭坊門外有保鑣看守，但只要有錢人人都可進入，據說賭神曾在此傾家蕩產，賭聖則輸到治好特異功能的毛病，到底是何方神聖在此出千把關？韋小寶早就想一探究竟了，可惜就是缺了幾兩的進門錢，如何弄到錢？這可是遊戲的任務之一哦！



<肆．街道上的酒舖>



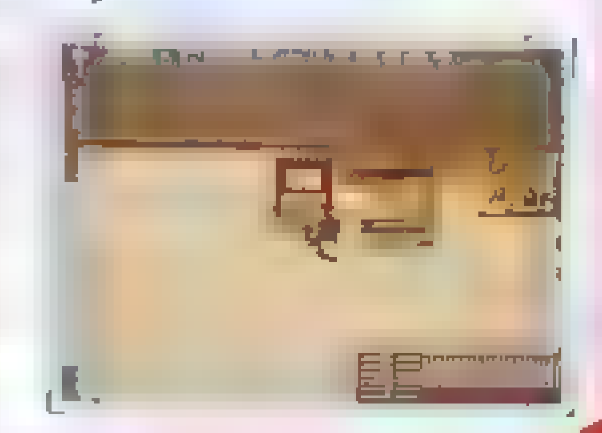
這裡賣的酒可說是稀鬆平常，只有一種口味，不過對嗜酒如命的酒徒來說已經足夠了，據說江洋大盜茅十八很喜歡喝酒，而且喝了酒之後能把他所擅長的龍虎變形功夫的威力發揮到極致。

<伍．衙門旁的小販>

話說自從字畫攤老闆助不過西瓜攤老闆娘的苦苦哀求，替她畫了一張很「寫實」的畫像以後，因為效果太驚人，所以從此兩個人就如同仇家了，聰明的韋小寶到底是要利用矛盾從中攪亂，還是要充當和事佬呢？

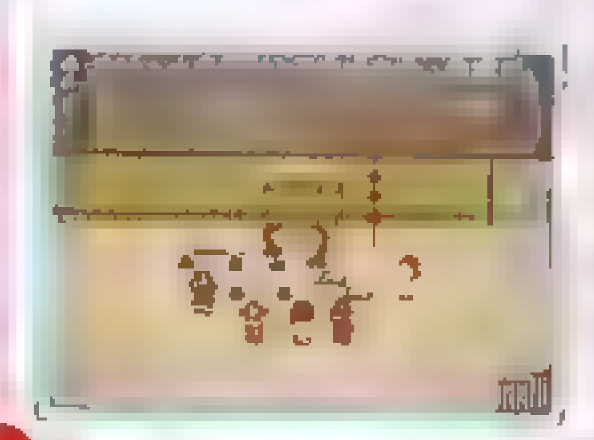
<陸．衙門的告示牌>

這次衙門掛榜告示，是為了捉拿江洋大盜茅十八，因為茅十八也和天地會扯上關係，所以官府勞師動眾的追查，連城門守門的士兵也在追問茅十八的下落，雖然韋小寶還沒認識茅十八，但是看到榜單上滿臉橫肉的茅十八畫像，也不禁地打了個哆嗦。



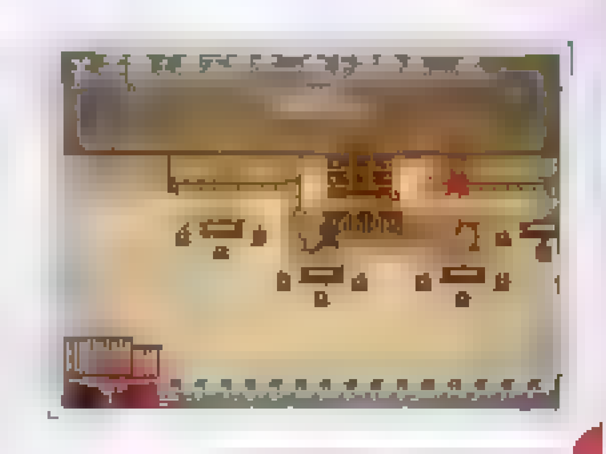
<柒．天橋邊上賣藝的拳師>

這裡是武師吳剛混飯吃的地方，他表演的武術有劈磚頭，胸口碎大石等等，最厲害的是讓牛車從身上壓過，可惜到目前為止都只是說說而已，還沒有人親眼看過。另外他也賣治傷用的金創藥，對日後的韋小寶來說是很有用的物品。



<捌．運河邊的露天茶棚>

由於是在運河邊，在這裡喝茶的視野相當良好，可以看看過往的人們，數數河裡的魚兒，但最好的還是這裡賣的茶，茶葉用的是上等龍井，加上嶗山礦泉水，再用碳火煮水，風味相當的獨特。



1. 韋小寶

遊戲的主角，所以在第一個場景揚州便登場演出，綽號小白龍，擁有撒石灰、偷竊等絕技。

2. 茅十八

遊戲的配角，原是江洋大盜，因為約了天地會的人在揚州比武，才冒險到揚州城中。

會在揚州城登場的角色

創世彈珠台

TSUMERA

創世彈珠台是一套「RPG」色彩濃厚的彈珠台遊戲，幻想神話式的故事背景與圖形畫面皆相當吸引人，看過圖片以後千萬不要懷疑，這真的是一套國人自製的遊戲哦！

石碑上記載著這個故事，衝破時空之界的魔神，吞噬人界使生靈塗炭，莉亞，人類的守護神，爲大地向惡魔做出最後的抵抗，不幸反遭魔法冰封於水晶之中，人們爲了莉亞而悲慟，哀嚎之聲驚傳天地，這場聖戰，即將開始……

當讀者看到這個遊戲時，或許會誤以為是由國外所製作的遊戲，其實這是LINGO公司努力多時的作品，感嘆目前的遊戲都侷促在一個個的方格中，而不能有所進步，這對遊戲市場來說是個不好的現象，尤其遊戲界都瀰漫著抄襲之風，不敢有所創新。LINGO公司雖然進入遊戲界不久，但該公司在遊戲方面的開發始終不遺餘力，始終朝著技術的前端邁進，堅持要將最好畫面和最新的科技呈現在玩家面前，滿足玩家的好奇心及冒險性。

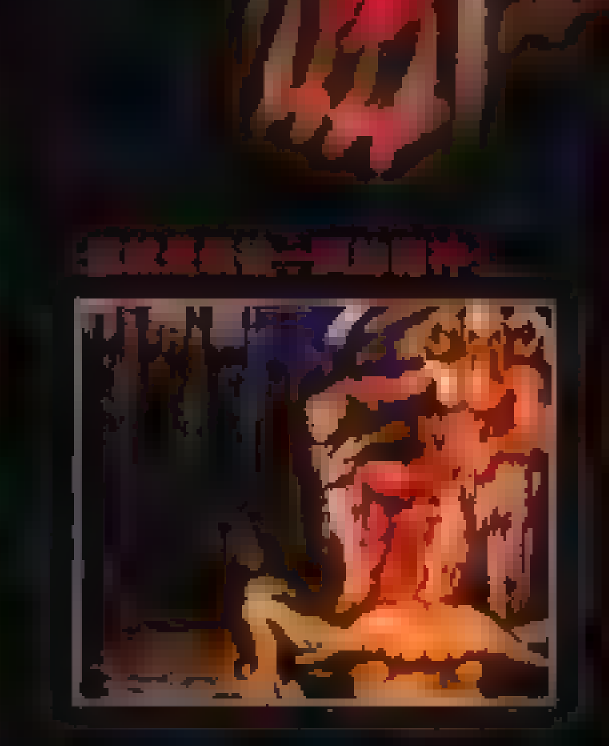
創世彈珠台是LINGO公司首套作品，在此就整個遊戲的整個架構，及遊戲時應注意的事項，做詳細的介紹，就讓我們一起進入這神奇的世界探險一番！

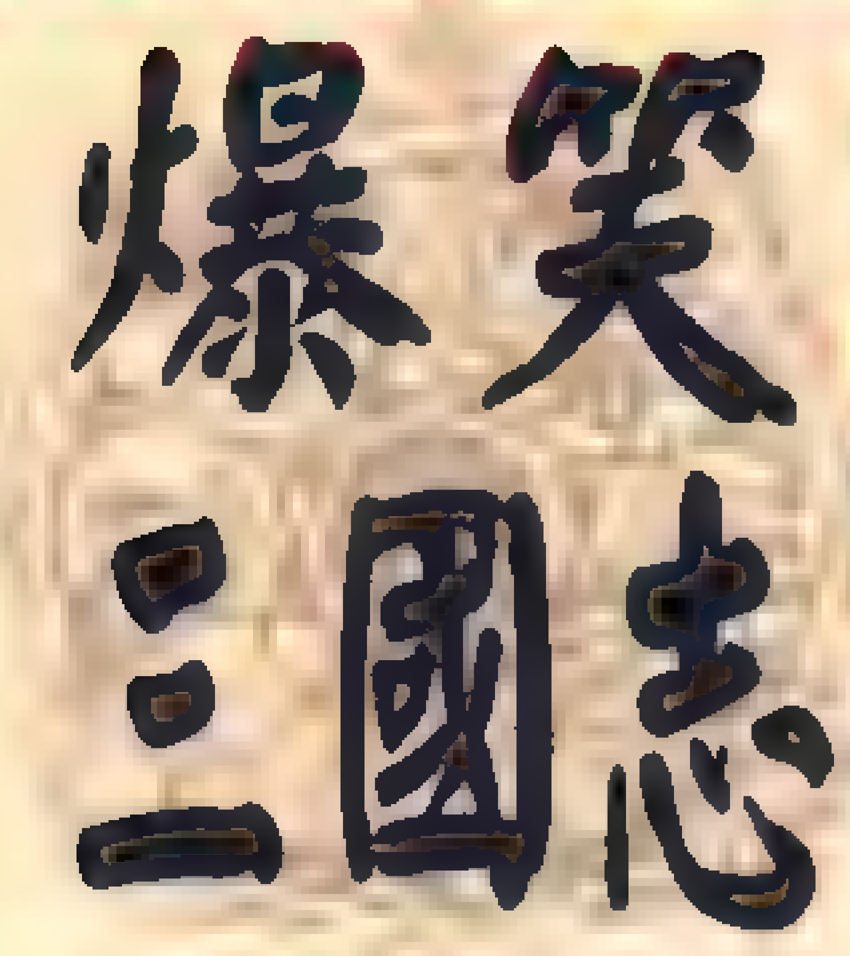
●PC史上RPG色彩最濃的彈珠台遊戲●

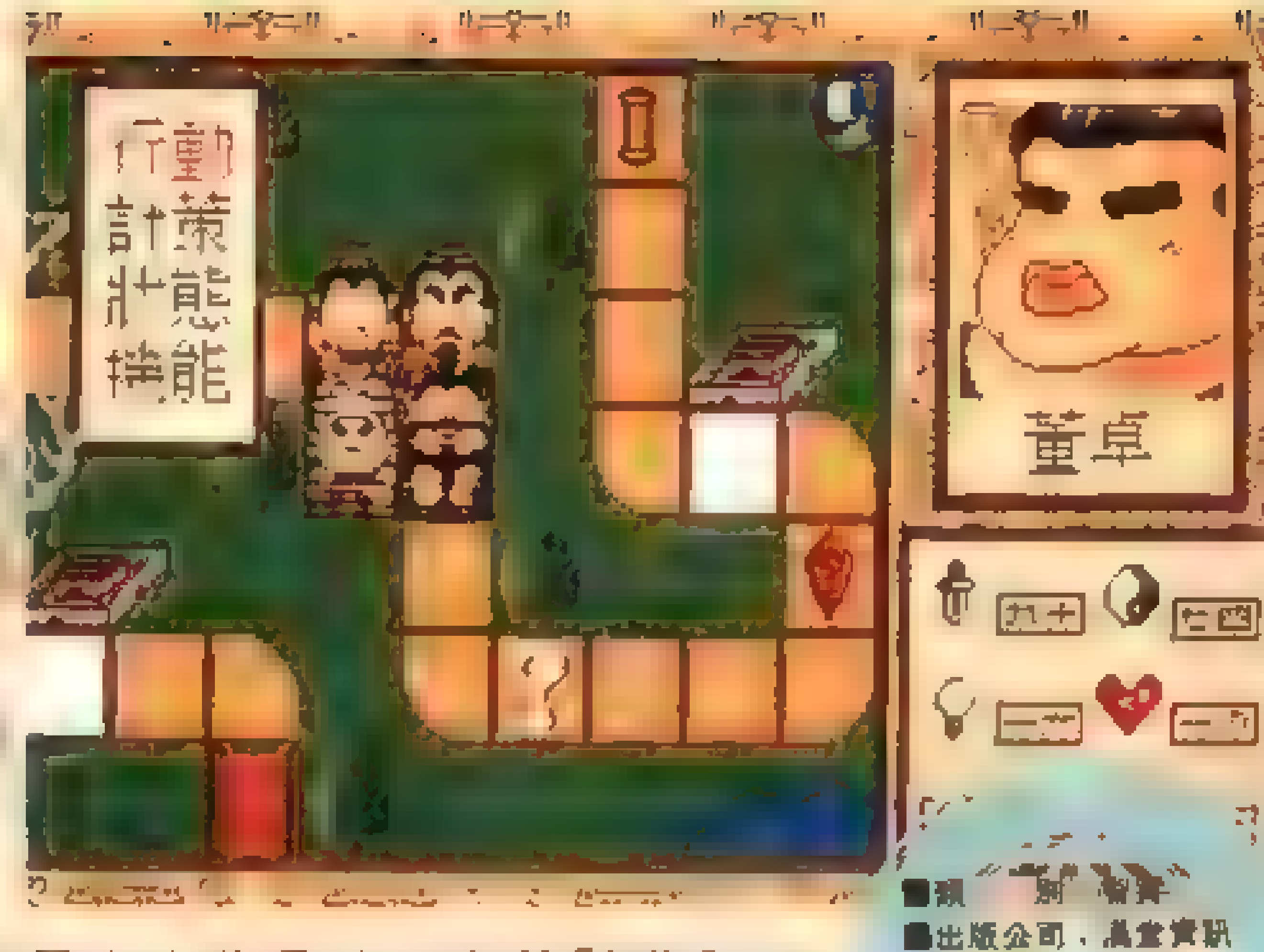
基本上來說到世界彈珠台是一款故事架構嚴謹的幻想神話式的角色扮演動作類遊戲，製作的手法有別於其他的彈珠台遊戲，每個角色設定都經過精心的構思，而在敵關及關卡的設定也有許多巧妙的安排，你必須花費許多心思向你的智慧挑戰，在玩此遊戲時，你必須同時具備解謎的技巧和玩動作類所應有的靈巧雙手，我想這一類遊戲對所有玩家來說是一大挑戰，接下來就以遊戲的關卡之一的火龍關，來為各位讀者介紹其關卡的設定與任務的安排。

●精美的畫面與關卡設計●

遊戲進行的方式是以關卡式的手法來表現，從開場之後，在每一關與每一關之間都會有一段入關分關的特殊動畫效果，在操作介面上只支援鍵盤，不需要花太多的時間就能很輕易上手，是個非常人性化的產品，本遊戲基本上分成五個關卡，一個主舞台，四個分關，本遊戲是從入口關開始由金蟒蛇把關，而最後一關則由在魔界中擁有最超強法力的四面魔坐鎮，如何去打敗這魔界中的四大魔王，就得靠你自己去找尋它們的弱點及致命傷，在本遊戲你將扮演著由神派遣來到人間的光明使者，擁有無上的法力，而你所欠缺的只是臨敵的經驗，所以必須在每一關鍛鍊你的戰力和經驗，這會有助於加速破關，在遊戲中你會遭遇到許多千變萬化的魔獸，每個惡魔都有其特殊的魔力，在玩遊戲的當中你會看到一些特殊的動畫效果，讓人看了不禁害怕，更喘不過氣來，再加上駭人的音樂及恐怖的音效，更是如歷其境，所以喜愛聲光刺激效果的朋友有福了。







■類　型：[illegible]
■出版公司：漢堂資訊
■容　量：未定
■發售日期：預定8月下旬發行

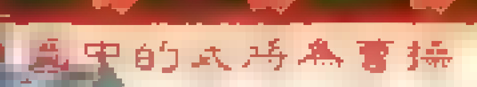
爆笑三國志是一套以三國歷史為背景的大富翁型遊戲，除了採用卡通式的圖形畫風外，劇本的設定也是荒誕不經，十分幽默而有趣。

在目前的遊戲市場上，以三國歷史為題材的遊戲不算少，但是像漢堂即將推出的『爆笑三國志』這樣的益智類型，就目前而言倒是不多見；而且光看到上面趣味十足的圖詩，就可以想像得到，這該是一個輕鬆幽默，老少皆宜的遊戲。

『爆笑三國志』在乍看之下，有點類似『大富翁』，但是在遊戲之中，不再以金錢的多寡做為勝利的依據，起而代之的，則是以所擁有的城池及武將，來決定中原的霸主。在遊戲中共有三個時期，而每個時期將會有四個君主參與角逐。雖然在剛開始時，每個君主的身旁都只有幾名將領，但是在遊戲中，你可以藉著一些特定的地點或特殊事件，得到各個強而有力的將領加入，而人數可達一百多位以上；要是看到這些將領的尊容，保證讓你笑得肚皮發痛哦！

據漢堂的工作人員表示，『爆笑三國志』的製作理念，是為了讓各階層的玩家，都能夠在一天忙碌之餘，能夠放下一身的重擔，輕鬆愉快地進行本遊戲。希望在這個遊戲推出之後，能夠就如他們所言，能享受到一個真正趣味十足的好遊戲。

卡通式的人物造型，既可愛又有趣



人物表情有多種變化，圖中的武將為曹操

除了這些知名武將外，所有登場人物多達一百多個

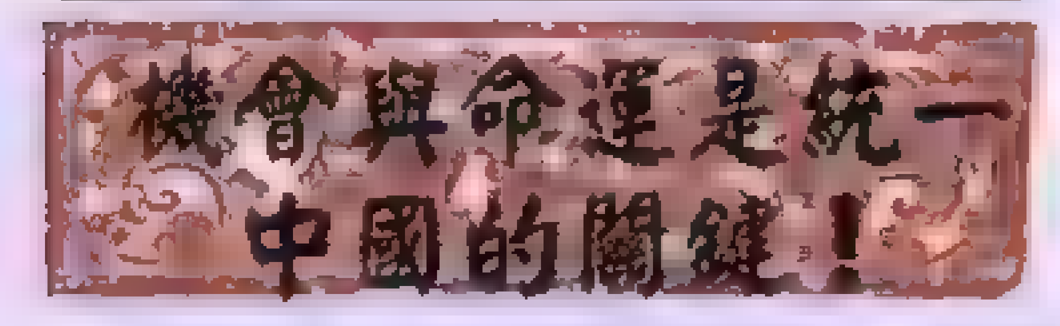
熱鬧有趣的戰鬥模式—三國武將的爆笑對決！

由於是爲了統一中國而戰，那自然少不了戰鬥了。在『爆笑三國志』中，只要你踏上敵方的城池上，就免不了大打出手了；這時雙方都得派出將領來應戰，當他們對罵了一番之後，就得進行單挑。戰鬥勝負的判定，除了武力及智力以外，還有其它特殊的屬性影響；只見雙方將領在各種戰場上打得天翻地覆、日月無光。不過除了各憑實力之外，你也可以偷偷地使用計策，來逆轉局勢哦！

決鬥前振開對峙的陣頭，圖中的武將為天公將軍張角

曹操 VS 夏侯惇！自家人窩裡反？

獲勝時的囂張畫面



機會與命運是統一中國的關鍵！

提到計策，就不得不談到本遊戲的另一個特色。在『爆笑三國志』中，你可能會遭到各種事件，或者是得到計策或物品。這些事物就如同『大富翁』內的『命運』與『機會』，有的會直接發生，有的則可以保存到適當的時機再使用。

董卓遭伏擊而痛失陳登

孫善義薄雲天，連張盜也來投靠

征戰之餘 何妨輕鬆一下？

限時打鴨子，考驗你的瞄準能力

打地鼠可以訓練反應神經

另外在遊戲之中，有時你可以在某些特定的場合，進行一些小遊戲，以爭取一些獎勵。這些趣味十足的小遊戲，除了目前已開發完成的『打鴨子』及『打地鼠』，一共有五種之多。別小看這些小遊戲，搞不好可以讓你玩得滿頭大汗，欲罷不能哩！

聖・獸・傳・說

光明與黑暗之戰

「破軍」為了地上界的和平，到各地尋訪三位神將及神器，以結合四神將、七神器之力將黑暗勢力再予擊潰。中國風味的畫面、山海經上的怪物，希望帶給玩家中國傳統 RPG 的感受。

■容　　量：未定
■發售日期：83年8月
■類　　別：RPG
■出版公司：精訊資訊
■設計公司：鷹揚資訊

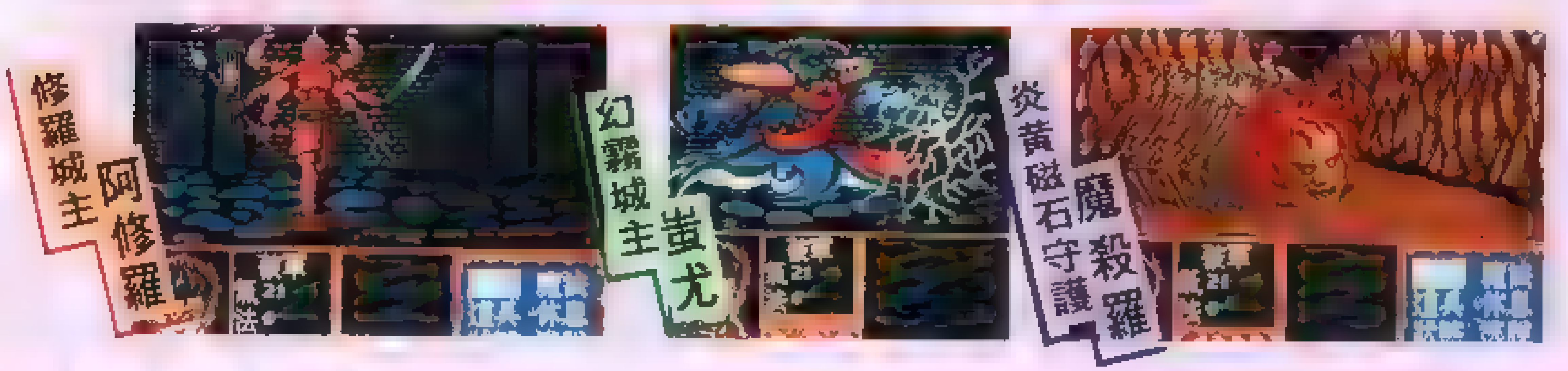
數千年前的東方，混沌之中產生出"黑暗"與"光明"兩股勢力，這兩大勢力持續對抗了很久，後來"光明"結合了地上人類的力量而擊敗了"黑暗"一方。眾神為了徹底消滅"黑暗"一方的邪惡勢力，便派遣四位神將（青龍、白虎、朱雀、玄武）帶著七件神器來到地上界，掃盪殘餘的黑暗勢力，結束了雙方長期的對抗；然而在最後決戰敗走的"黑暗"勢力統領揚言：將在千年之後再度與光明勢力挑戰，雪前仇……

主角"破軍"原本是純樸的農村青年，十八年來一直過著日出而作、日落而息的平凡生活，直到有一天夜裡，光明之神託夢給破軍，他才明白原來自己是千年前被眾神派遣到地上界的四神將之一--「青龍」，他必須找到另外三名神將，以及散落在各地的七件神器，集合四人之力完成眾神所託付的任務，並將千年後出報仇的黑暗勢力再度殲滅，以恢復地上界的和平。

中國風格的妖魔鬼怪，增添遊戲魅力

遊戲進行時，主角一行人平時在地上移動畫面是使用 2D 平面移動視角，如果玩家有玩過吞食天地系列的遊戲，就知道其畫面圖形；當遇到戰鬥場合時，遊戲畫面即轉為第一人稱視角的戰鬥畫面，這樣的畫面處理可讓玩家更具有臨場的感受。而各種妖魔鬼怪的造型設計，為要有別於以往一般角色扮演遊戲的怪物造型，鷹揚公司設計人員特別參考了中國山海經中的鬼怪敘述傳說，以使遊戲更能具有中國風味，讓玩家在玩遊戲時更具有親切感。遊戲中玩家會遇到各式各樣的妖怪近百隻，另外還安排了24種不同造型的頭目級大怪物，來把守一些重要關卡。像幻霧城主「蚩尤」頭上長著兩隻角，手還會使出雷電；修羅城主「阿修羅」是一個三頭六臂的人，而炎黃洞磁石守護「魔殺羅」則似一隻千年蜈蚣怪一般。在怪物造型設計上發揮了極佳的想像力，使人有另一番視覺享受，不會老是遇到同樣的怪物而厭煩。

平時與戰鬥主角比較畫面



修羅城主阿修羅

幻霧城主蚩尤

炎黃磁石守護魔殺羅

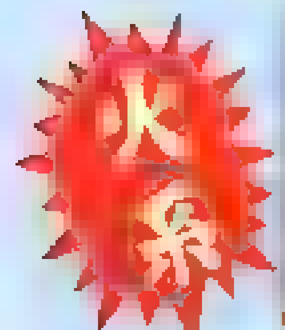
千山萬水走遍，四神將奔波降妖伏魔

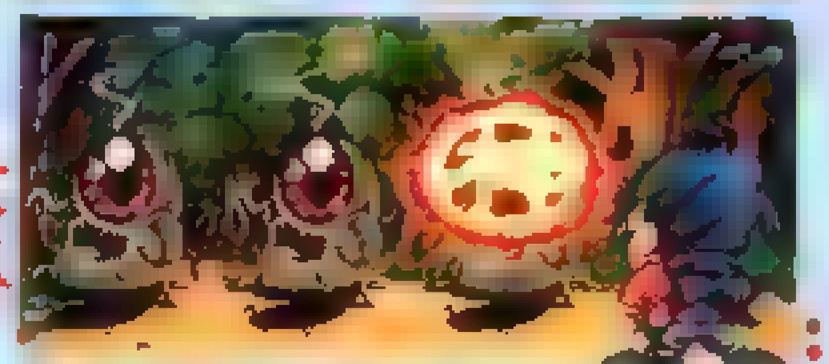
遊戲開始玩家身處在東方的大陸上，此大陸共擁有九個環境不同、政權管理亦異的國家，有的盛產礦產；有的湖泊、山川較多，而管理上有較民主的，有的則採取軍國主義，除了各國的人物景觀不同外，玩家更可到各處的地下洞穴、神殿及村莊城鎮去探訪。身為主角破軍的你可別忘了你的重大使命，結合四大神將找尋七件神器進行降妖伏魔的任務。你的幫手除二神將外，還有鬼族人中的鬼姬及式鬼，其中式鬼是鬼姬的兄長。鬼姬與四神將中的玲音為女性，她們會不會與破軍產生感情糾葛或是因而發展出生離死別的恩怨情仇，筆者在此先賣個關子，由玩家自行去了解。

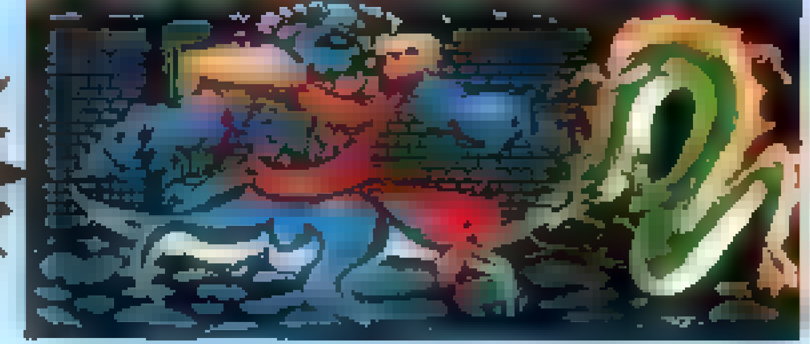
各種場景

各種的法術動畫，讓人大開眼界

各種法術

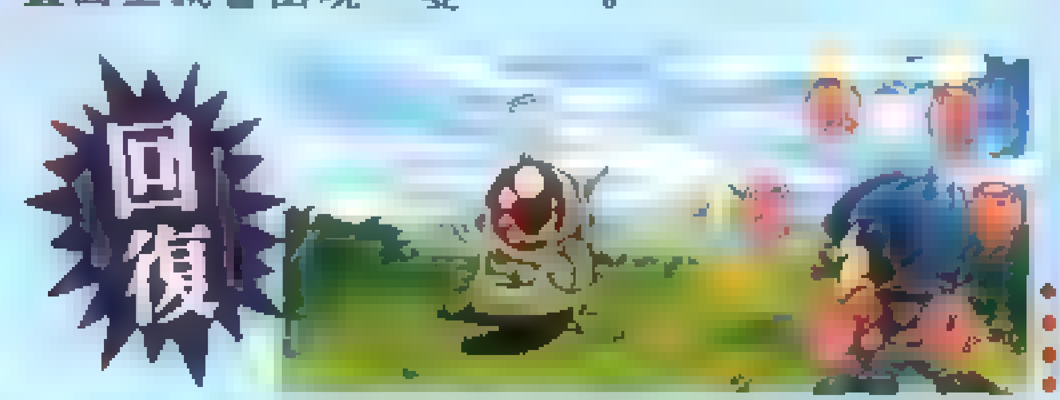






法術的類別上，本遊戲中共可分為攻擊、[illegible]及召喚等三系法術；其中攻擊法術又分為火系、冰系、風系、雷系等四類法術，玩家針對不同怪物使用不同系的法術，以達到最佳攻擊效果。而使用不同的法術，其畫面將會顯示不同的施法情形，以冰系攻擊法術來說，當你使用「共工」法術時，畫面上就會出現一隻「共工」來攻擊怪物。使用回復法術中的「梵音」，你會看到主角周圍出現符咒，主角失去的生命值漸漸恢復。而使用召喚法術則可召來雙護法獸保護主角，為你賣命。

當然除了各種不同的法術外，七件神器亦各有不同的法術，至於何種兵器有何系法術，那就請玩家自行發覺了。



冥界幻姬

車禍身亡的失意青年，竟成為神鬼人三界的救星，豪華戰鬥畫面，多層次立體捲軸，使遊戲更具立體感，值得玩家試試。

■類　別：角色扮演　■容　量：CD-ROM
■出版公司：天堂鳥資訊　■發售日期：本月底

又是孤單的一夜，漫無目的的遊盪在台北街頭，呼呼的風聲不間斷地在耳邊響起，彷彿也為著數分鐘前女友的無情告白。認識多年的女友，竟只因為事業上的不順利而劃上休止符。山盟海誓的誓言、白頭到老的約定、比翼雙飛的夢想以及心中那片不變的真情竟為殘酷的現實而成泡影。看著一路上來來往往過路的男男女女，曾經擁有的往事一幕幕地湧上心頭。兩旁呼嘯而過的霓虹燈管以及擁擠如往的車水馬龍，早已無法再吸引潘曉安的目光焦點。彷彿自己早已不屬於這個世界……

潘曉安感於自己的無助，只想找一個安靜的地方能令自己平靜，不知不覺地來到北宜公路。但見樹影依稀，陣陣薄霧輕如白紗不時地自眼前淡淡地飄近，一絲涼意拂面而過。就這樣，潘曉安盲目地穿梭在蜿蜒的崎嶇山路上，不知道經過了多久……漸漸地他累了，只見眼前的景物自清晰而漸漸模糊、漸漸消失……突然，兩盞泛黃的亮光自眼前一閃而過，緊接著是一陣劇烈的撞擊……潘曉安落在車子撞毀的不遠處，然而他已經失去了知覺……冥界幻姬的故事就這麼開始……

各種魔獸造型

傳說在這個宇宙中有三界，神鬼人並存於世界上，各自分立而以一定的規律在運行著。然而，在1994年一個偶然的機會裡，位於地獄裡的悲禧太后不知自何處得到了一玄陰法力，不僅掙脫了禁錮，更大開惡鬼牢獄之門解放正在地獄受盡苦刑的鬼魅，寄望藉由玄陰法力之助，有朝一日自地獄的黑暗中脫困而重返人世。地藏王菩薩預知地獄將有此一劫，為避免三界中的倫常遭到悲禧的破壞，又深怕干預地府之事太多而使三界失去平衡，於是派遣一純陽男子來到地府，並藉十件神器之力破除悲禧的玄陰之力……潘曉安生於陽年陽時，為了對抗悲禧之黑暗勢力，應驗地藏王菩薩的預言被召喚來到地府之中，尋找十件神器並解救悲禧統治下的地獄。

以上就是天堂鳥資訊，繼西遊記外傳之後又一RPG之力作"冥界幻姬"。故事的時代背景發生在兩個不同的時空，男主角——潘曉安，由於事業上的不順利以及女友的無情分手，心情極度惡劣的他寄望找一個無人的

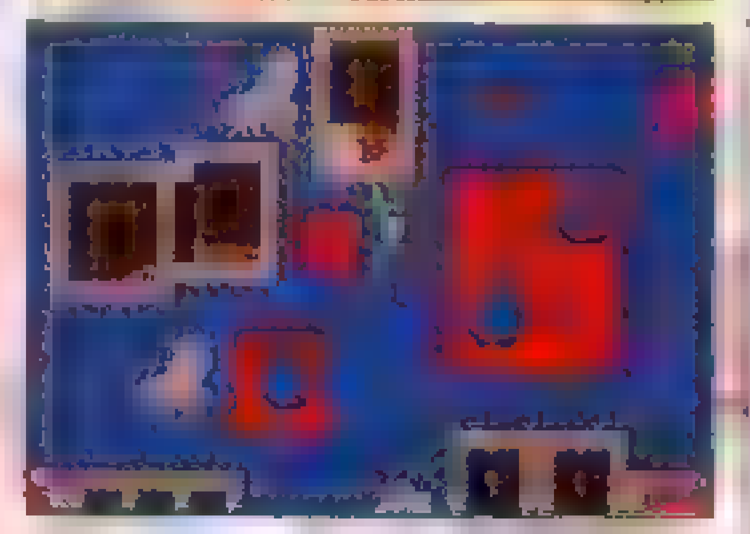
▲鑌鐵棒
◀陀羅戰甲
▼古銅劍

地方能讓自己的情緒平靜下來。然而，禍不單行的他卻因爲一場無情的車禍，也不知道是否冥冥中註定，而來到地府之中。爲解救蒼生，恢復三界秩序，對抗悉墳黑暗勢力而奮鬥。而故事的地點就發生在這個充滿暴力氣息的地獄之中。首先，潘曉安被一名喚"小玉"的女子救醒，由於同情潘曉安的遭遇，爲免潘曉安遭遇不幸，於是兩人便攜伴而行，共爲斬妖除魔的重責大任而努力，漸漸地萌生愛意……

場景立體化，怪物造型多，戰鬥視效一級棒。

在遊戲的戰鬥介面方面，爲使得各妖獸的舉手投足表現得更爲細緻，採用 640 × 480 的16色解析模式，並且每一種妖獸均以幾乎全螢幕的方式登場。另外，製作群費了不少心力在法術的表現上現，當妖獸遭受魔法攻擊時，畫面上以動畫形式表現，讓玩家能更感受到法術的震撼效果。

至於一般的行進畫面，製作群採用 320 × 200 的 256 色模式。而爲了營造出十層地獄的層次感，更大膽地突破 PC 硬體極限，開發雙層地圖捲動效果，玩者在行進中所感受到的，將不僅僅是地形地物的變換而已，而是更眞實的空間感覺。十層地獄刀山、炮柱、血磨……自有特色，使玩者在遊戲進行的過程中能感受到不同地獄所給予的中國風味。



多層次立體捲軸畫面，立體感十足。

在遊戲的操作界面方面，本遊戲除了支援鍵盤之外，習慣於滑鼠進行遊戲的玩家們更可以一隻小老鼠完成所有指令動作。除了這一個體貼玩家的設計之外，遊戲中的人物角色還設計有自動轉彎的功能。主角在行進中碰到障礙物會自動向兩旁移動，玩家們將可以更專注於未知迷宮的探險，而非在閃躲路旁的花花草草。

另外本遊戲延聘金鐘獎得主錄製標準語音，高達 44kHz 的取樣頻率，CD 唱片音質的原音表現。遊戲中並有數首由專業音樂合唱團製作的樂曲穿插其中，而不再漠視遊戲的配樂，重新拾回消費者享受"聽"的權力。當然，光碟版的表現絕不是僅止於此，除了極具收藏價值的包裝之外，隨著光碟版的盒套還附贈一片精美專用的滑鼠墊。爲提高產品的收藏價值，光碟版將會限量發行。因此，擁有光碟機的玩家得密切注意了。

冥界二美

賽金花

歡喜王妃

妙賊也瘋狂

妙賊也瘋狂雖不是驚世駭俗之作，但卻有著許多相當好的創意設計，各方面的表現也均有相當水準，是一套值得一玩的冒險遊戲。

■類　　別：冒險　　■容　　量：16MB
■出版公司：松崗資訊　　■發售日期：發行日期未定

瘋狂的遊戲背景—腐化的未來世界

時間是在未來世界，人類已征服了銀河系，而且移民到其他星球謀求發展。地球不再是四分五裂的狀態，而是已組成了一個聯邦政府。聯邦所掌控的有貿易、商業及最重要的「稅收」。

由於權力及腐化的官僚制度，整個聯邦政府早已腐敗不堪，為了奪權而明爭暗鬥，早已是司空見慣。但是最最可怕，也是和本遊戲息息相關的部門，乃是「星際徵稅公司」IRDS。

◆混亂的社會，四處充斥著不務正業的人們

◆未來世界的警局，這是傑克最不願意來的地方

主角妙賊傑克T.賴德登場！

「嗨！我是傑克，不要問我名字中間的"T"代表什麼，因為我也不知道。在我出生後，我老爸拿起向別人影印來的銀河系命名字典，用食指隨便翻，當他覺得高興時停下來，食指所指的地方，就是我的名字……唉！還好我朋友說，我老爸的瘋狂個性並沒有遺傳給我……你相信嗎？」。

這是遊戲手冊中主角的一段自白，沒錯，主角從出生開始就妙事不斷，而且由於職業是小偷，從事一些見不得人的勾當，所以常必須用巧妙言詞來脫困。遊戲中的對白非常輕鬆幽默，常令人莞爾一笑。主角在撿起物品時，也會先左右觀察一番，看看四下無人才撿起，舉手投足間，無一不充滿"小偷"之風，相當逗趣。

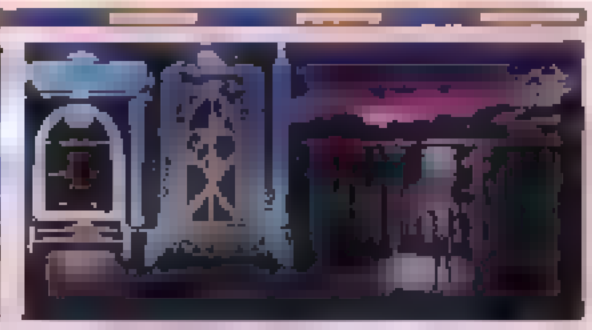
創新體貼的介面設計

◇地圖視窗，可顯示目前所在區域的地圖

◇指令欄，包括狀態選項及其他六個主要指令

◇物品欄，物品可隨意放置重疊，有點像廿世紀州

◆廳，當醉漢垂頭，正是傑克「下手」的好機會



◆闖空門也是傑克的拿手絕活

冒險旅途緣起－精彩的3D精彩動畫

爲了讓大家能清楚了解事情的來龍去脈，以下又是主角傑克的自白：

嗨！我是傑克。以小偷爲生，「偷竊」當然是我的本行了。讓我從頭把這件倒楣事告訴你吧！多年來，我從各地偷取的財物，賣的賣，轉手的轉手，早已記不清楚那件贓物從何而來或往何處去。問題就出在那幅該死的畫上。那幅畫又不是什麼曠世名作，只不過一時手頭吃緊，想換些零頭來用，便找了家老板看起來慈眉善目的藝廊洽談〝脫手〞事宜。怎麼知道，老板一看見那幅畫，立刻雙眼凸得像金魚一般大，臉也變得像關公一樣紅，二話不說，隨手拿起一把彎刀便向我砍了過來……聰明的你，應該想到了吧！那幅畫很不幸的就是這家畫廊偷來的，而更不幸的是，老板竟還記得何時被偷……。

小偷幹久了，跑起來當然是不落人後。爲了生命安全，我趕緊跑到停機坪，一眼就看準了一架無人看守的小型太空船，升空揚長而去。

◆IRDS準備使用曳引光線逮捕傑克

◆被埋伏的IRDS太空船盯上了！

◆可憐的傑克邁向未知的旅途

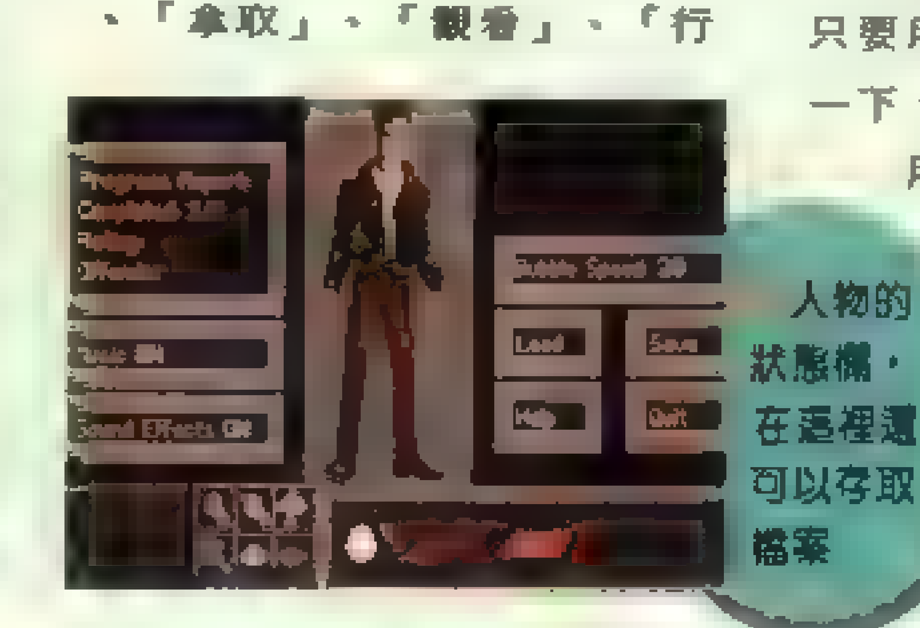
◆傑克偷來的太空船升空！

首先，本遊戲的介面做的十分具有親和力且易於使用。主遊戲畫面約佔三分之二，下方爲物品欄、指令欄及地圖。物品欄有個十分特別的地方，就是在一個小小的長方框內，各物品可以用任意位置及任意順序重疊擺放，如同一個魔術口袋般，也像是個無底洞。最方便的是取用、觀看均十分容易，不用再另外開啓一個視窗。而以往一些冒險遊戲的缺點，如〝鬼屋魔影〞有攜帶物品總重量的限制、〝凱蘭迪亞傳奇〞有物品數量的限制、〝國王密使〞必須另外開啓物品視窗等，在這個遊戲中都不再存在。

指令欄部份也十分新奇。像眼睛的選項是〝掃描〞游標，當用此游標掃過主遊戲畫面時，最左下方的地圖視窗會出現〝眼睛〞游標所在部份的區域圖形，而且如果是重要人物或物品還會顯示文字說明。最方便的是，如果你掃描到一個物體，而指令欄中「放大鏡」及「拿取」游標會動的話，就表示這東西能觀察而且還能拿取。這種設計能大幅減少玩家盲目嘗試的次數，眞是十分體貼。其他的指令，則和其他冒險遊戲大同小異，如「使用」、「拿取」、「觀看」、「行走」、「說話」等。左下方的地圖也十分方便，標示有該畫面可以離開的所有通路，而且只要用游標在地圖的箭頭上點一下，就可迅速離開畫面。

的對話方式

用滑鼠點一下〝狀態〞選項，便會開啓另一個畫面。最有趣的是可調整〝對話泡泡〞的速度，而且存檔數目最多可高達九十九個！



人物的狀態欄，在這裡還可以存取檔案

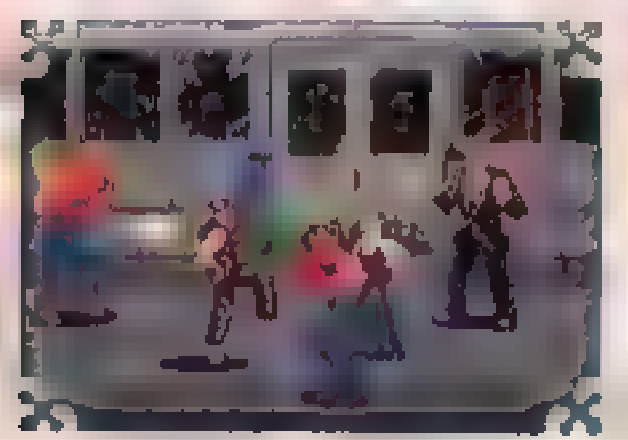
格鬥拳王

為了女友被抓，「龍魂」——林鷹與「虎魂」——黃震展開一場生死決鬥。流暢的打鬥、華麗豐富的場景，足讓玩家打得過癮、看得叫好。

■出版公司：大宇資訊 ■出片日期：83年8月底
■類　型：動作 ■容　量：約4MB

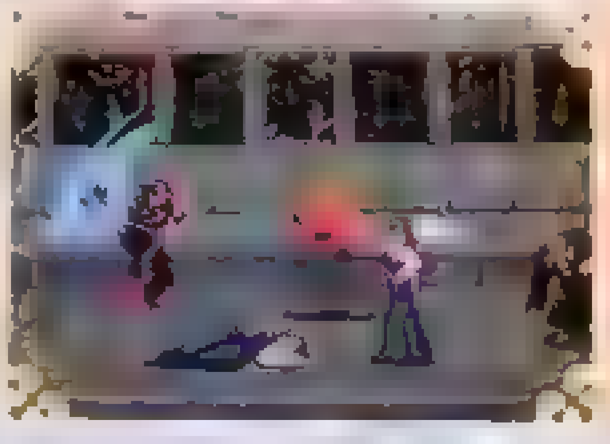
中式背景。

未來時空？！



火車車廂。

中國五千年傳統文化，蘊育出博大精深各式各樣的才藝技能。文人世界的經典史籍、江湖人士的武功祕技，還有奇人異士才會的奇門遁甲、五行八卦等……。單以武功一項來說更是無法盡數，不僅名門正派有鎮山武技，窮鄉僻壤亦有高人雅士隱居其間：本遊戲發生的地點，就是在中國南方的某一村落。話說此村落之先人為避戰亂相約逃亡至此安居樂業，又因抵抗盜賊而習武；經過一代一代的傳習演練，可以說是家家戶戶都是會家子，而其中又以黃、林兩家武學更為聞名於世；黃家以「虎魂」拳為宗、林氏拳法則號稱「龍魂」。所謂「文無第一，武無第一」雙方為爭武林第一的頭銜而年年爭鬥結下深仇，而今又到了武者之尊比武大會上，「龍魂」林鷹本可當上武林第一人，但因女友被黃震所抓而被迫敗給「虎魂」黃震。大會之後，黃震食言未放女友，林鷹展開千里追尋為救女友雪恥的使命。



中西合璧？！

雙層捲軸畫面！打鬥動作流暢無窒礙

遊戲包含五大關卡、九個小關卡，玩家進行遊戲時，可見到場景畫面在每個關卡皆不相同，有古色古香的中國風味，亦有火車車廂中的場景；畫面採用雙層捲軸在打鬥動作上乾淨俐落毫無窒礙。而每個人物各有其不同造型，除嘍囉外還有 16 個頭目，每個人物都有其特定招式；而頭目更有其必殺絕技。玩家所控制的林鷹除可應用手、腳攻擊外尚可使出必殺一擊——「龍魂」予敵人重創。每一關卡中可以得到麵、雞腿、餅、收音機……等補充生命值或加分，使玩家較易過關，減少挫折感。否則的話……只有看著林鷹翹辮子，信不信玩玩看就知道。

我的旋風腿可不是蓋的。

施出「龍魂」，嚇得下跪？

看我側踢的厲害。

大兵日記

大兵日記可說是一套題材特殊的培育遊戲，藉由三階段的培育計劃，玩家可以以趣味的心情一嚐軍中生活的酸甜苦辣，相當親切而有趣。

「注意！注意還在動啊！」還沒有當過兵的玩家們給你們三十秒時間，帶好所有電腦用品、盥洗用具（可能會廢寢忘時）向我報到！嗚！嗚！現在有個好機會可以讓您不用去戰鬥營，不用整天纏著老鳥講故事，也不用擔心受怕幻想著恐怖的軍中生活，在電腦上您就可以體驗到真正的軍旅生涯，夠酷了吧！

由新藝公司出品的這套「大兵日記」，將可實現您的夢想。在接到召集令向新訓中心報到後，您所要面對的是一連串辛苦的訓練和單調枯燥的軍旅生活。從新訓中心開始，舉凡野外操課、室內教學、指派公差等，各種五花八門的訓練方式都有，在短短兩個月時間裡，您必須根據自己的理想做最妥善的安排，以期在下部隊時將自己的精神及體力迅速的武裝起來。而在空閒之餘，您也可利用時間上一趟福利社，當然裡面也少不了漂亮的福利社妹妹！在這裡您可以買到各種食品、文具以及鋼環、鞋油等，這些物品都可以增加您本身的各種屬性，以便您將自己調整到最佳的狀態，不過前提是您要小心運用每個月那一份微薄的薪餉！

下了部隊以後，您就是一個真正的阿兵哥了！這時候訓練的課程又和中心不一樣了，並且增加了刺槍、射擊等不定期的測驗，這時平常您訓練份量夠不夠就會影響您的成績。當然過度的訓練也是會把自己給操壞的，在此時期的福利中心就增加了KTV，讓您調劑一下，而理髮部則可以幫您整理出漂亮的儀容！到了星期假日您可以選擇的休閒方式也不少，除了返鄉探親、和朋友飲酒作樂外，尚可到聲色場所去一窺秘境，不過那可是要付出相當的代價喔！在此順便透露一個小秘密，那就是福利中心的妹妹要是看上您，會適時給您一些提示，只要您根據她的要求逐一的去完成，相信您會有意外的收穫喔！而到了快退伍的時候，部隊也將驗收您兩年來訓練的成果，那就是舉行一場師對抗，這時候就是您大顯身手的機會囉！

本遊戲共設計了數十種結局，經過您兩年來的改造，根據您的屬性遊戲會給您一個公正的評斷，並且會建議您退伍後踏入社會適合您個性工作的行業喔！怎麼樣！看到這裡，是否準備再穿起草綠服，帶著鋼盔衝鋒陷陣一番？

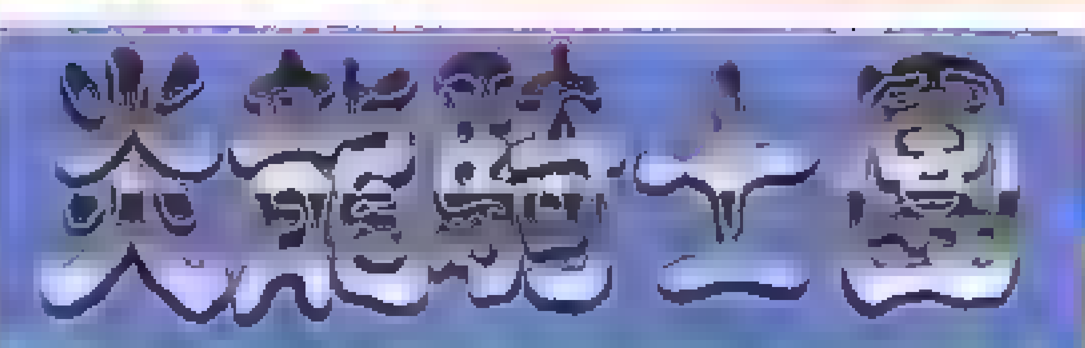
新兵基本教育，千萬別打瞌睡！

野戰訓練，是躲在草叢中摸魚的好時候。

刺槍操練、一嗆就倒大霉了！

射擊測驗，別打錯靶了！

裝甲師的紅藍大對抗，連飛彈也用上了。



炎龍騎士團推出之後，相信有許多玩家爲了解開邪神封印之謎，正忙著調兵遣將、四處征討中，希望本篇報導會對妳有所幫助。

■類型：戰略
■出版公司：漢堂資訊
■容量：18MB
■發售日期：5月20日發行

整個淒美壯麗的復國歷程，即將在這塊小島上展開！

達拉尼亞島

近接反擊制的戰鬥系統

「炎龍騎士團」採用近接反擊制，只要敵人一靠近攻擊，我方就可以予以猛烈的反擊。當人物使用槍矛，或是弓箭等中長距離性武器攻擊時，對方就無法反擊；而且也可以在移動後使用，大大增加了其攻擊範圍！法術雖然強大無比，但是無法在移動後使用，而且又有使用次數限制，所以要視情況使用。

▲善用使用槍矛、弓箭的角色可使敵人打不還手。

雙線式的劇情設定

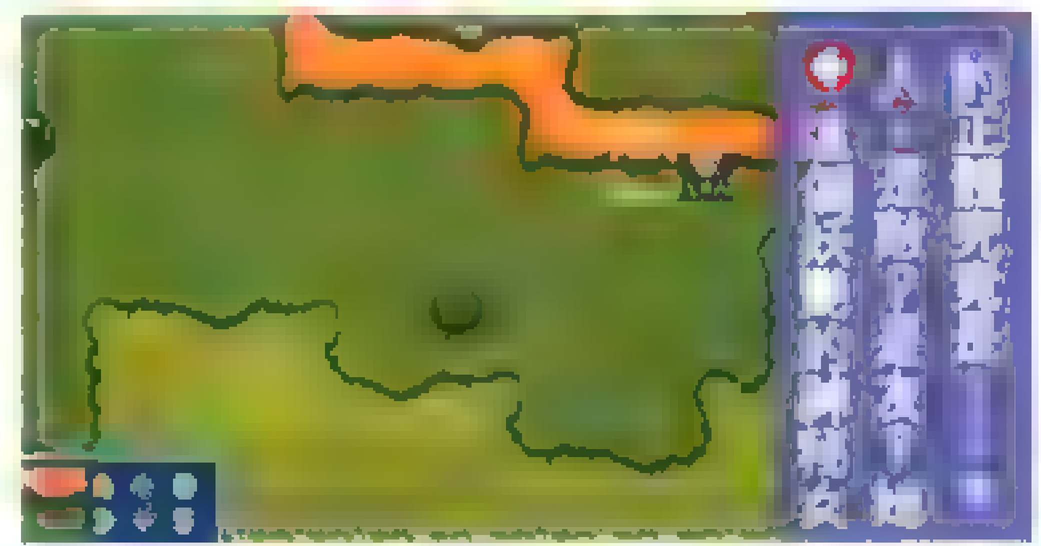
這就是猙獰無比的魔族！

在炎龍騎士團中，由於有雙線劇情的設定，因此遊戲便有二個結局，一個分歧點，到目前爲止，玩家如果只玩出一種結局的話，一定要重玩一次才能把所有的人物玩過一遍，關鍵就在第七章的「試鍊」中，玩家的隊伍能否撐過八回合，將是劇情分歧的主要因素。基本上由劇情所設定角色，除了王國的標準兵種外，還有其他特殊的種族會加入這場復國戰爭！

這些[illegible]般的人物，可能成爲雷特一行人最有力的援助！

這就是史上號稱最強的龍與其主人！

它劃破天空時，所散放出的可怕黑焰，將無情地吞噬所有敵人！



城鎮內的商店簡介

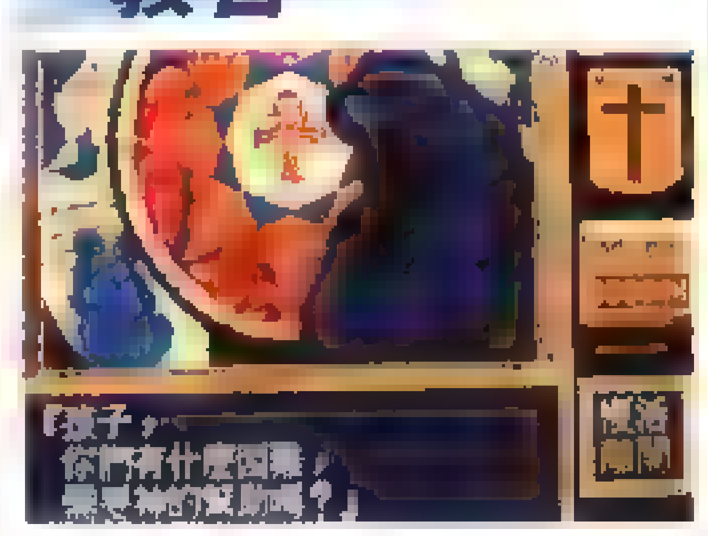
武器店……

不但販售著各種武器及護甲，同時也可以讓同伴在這裏交換身上的裝備。

道具店……

除了可購買到各種法術卷軸及物品以外，也能夠在此將同伴身上的物品交給其他人。

教會……



可以使戰鬥中死亡的同伴再度復活。不過得付出一筆不小的金額。

前四章節攻略簡報

第一章 襲擊

本關的頭目--小隊長。比一般小兵強了許多。

在一開始時，我方只能操縱主角雷特、克隆及米蘭。由於另一個電腦所控制的我方隊友艾利歐被眾士兵所包圍，所以要如何救出他就成了本戰役的主題。對方雖然人數眾多，但是並不會構成威脅；不過此戰役的敵人頭目--小隊長，不論攻擊力或防禦力，都比我方任一個角色都強。因此必須注意其動態。

法師米蘭是這一關的致勝關鍵。不論是攻擊用的火流星，或是回復用的聚合氣，都是相當有用的。

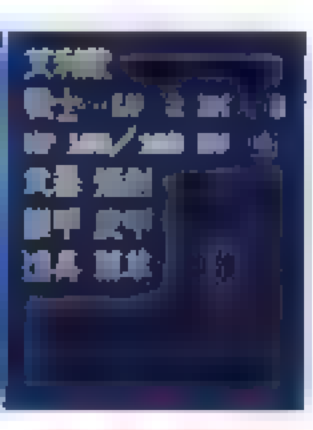
艾利歐被包圍了！這就是血氣方剛的教訓。不過先想辦法救出他吧！

法師米蘭的火流星，雖然威力並不大，但是對付小兵也綽綽有餘。

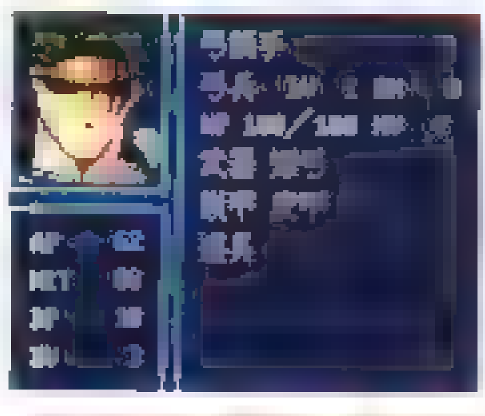
第二章 初次會戰

在這一關雖然有艾利歐加入，但是對方也更爲強悍；其中騎兵及弓箭手，都是有相當威脅性的敵人。除了騎兵的高機動性，弓箭手的長攻擊射程之外，更重要的，就是他們會採用間接攻擊的方式，使我方無法反擊。尤其對方的頭目--特遣隊長，更是危險的對手。

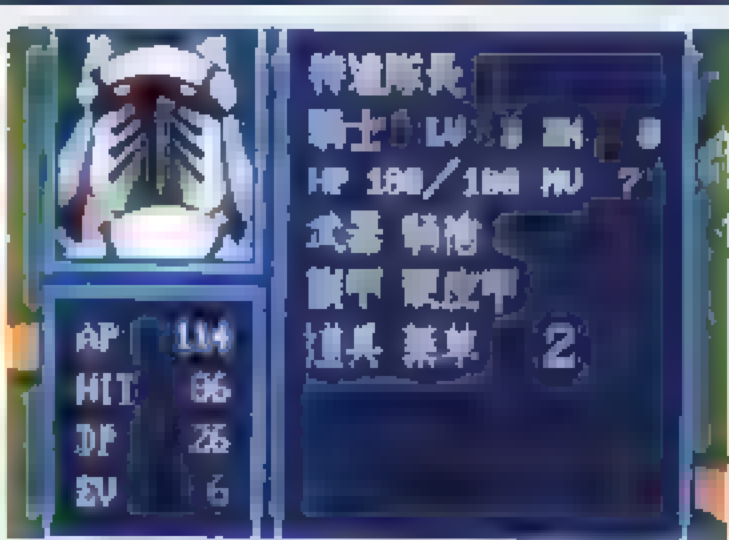
妥善的保護米蘭，別讓她暴露在敵人的攻擊範圍之內。若能儘早將騎兵及弓箭手消滅，其他的就不足爲懼了。



這就是新加入的伙伴--艾利歐。趕快讓他提升等級吧！



弓兵的長程攻擊，會令人防不勝防；還是趁早解決他吧！



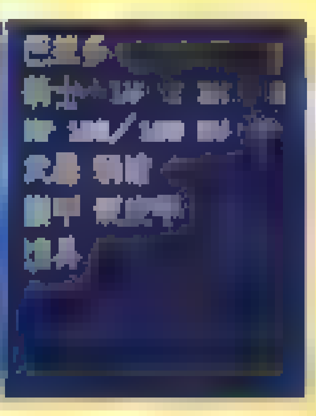
本關的頭目--特遣隊長。具有高速的機動性及頑強的攻擊力，是危險的對手。

敵人將以騎兵、步兵及弓兵的混合陣形出現！要小心對方的間接攻擊。

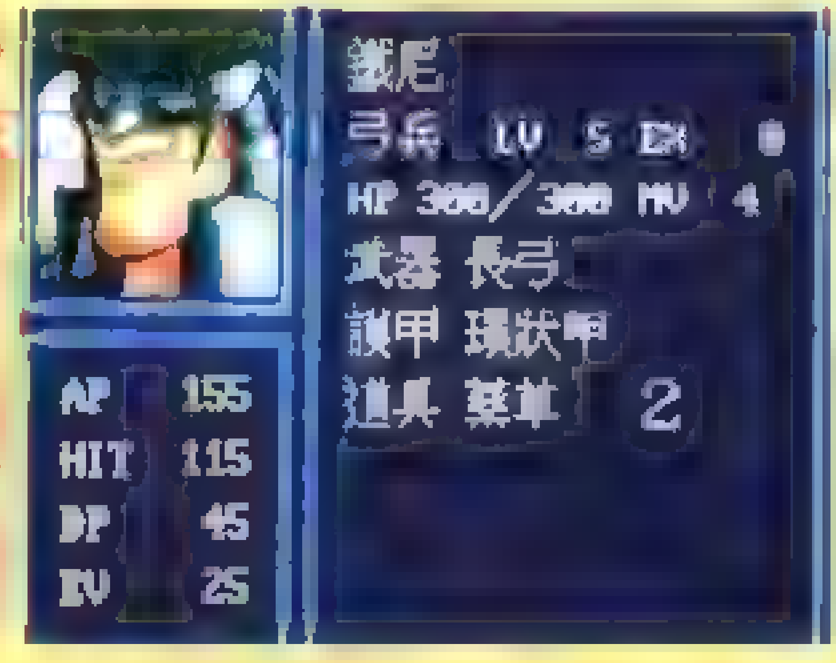
第三章 黑暗森林

這一關有騎士巴拉多加入，可說是大幅提升了我方戰役；雖然對方在一開始時，會有兩隊由小隊長率領的小隊由上下夾擊，但是對已提升相當等級的雷特一行人來說，已經無法構成威脅。不過要注意的是這一關的頭目--鐵尼，他所使用的長弓，威力可說是頗具危險性。而且鐵尼所處的森林地形及高閃避率，使得他變成一個頗為麻煩的對手。

先將嘍囉們消滅，再設法將鐵尼引出森林外，再予以夾擊。如果你夠聰明的話，會發現這裡有個作者故意安排的練功方式。



新加入的騎士--巴拉多。擁有最引以爲傲的超強攻擊力及機動性，但……



本關的頭目，鐵尼。極高的敏捷度會使我方難以應付。

哈！他鄉遇故知！不過這位先生的處境好像不太妙……

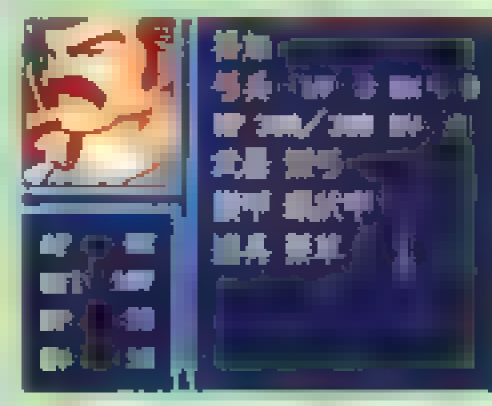
第四章 騎兵團

清一色由騎兵所組成的敵人部隊，擁有相當高的機動性；由於本關剛加入的弓箭手--洛加，其防禦力並不高，所以得避免遭到敵人的攻擊。敵人頭目是巴拉多的好友希瓦那，不僅實力與巴拉多不相上下，同時所穿戴的鎖子甲，擁有頗高的防禦力。因此在對付希瓦那之際，得特別小心其動向。

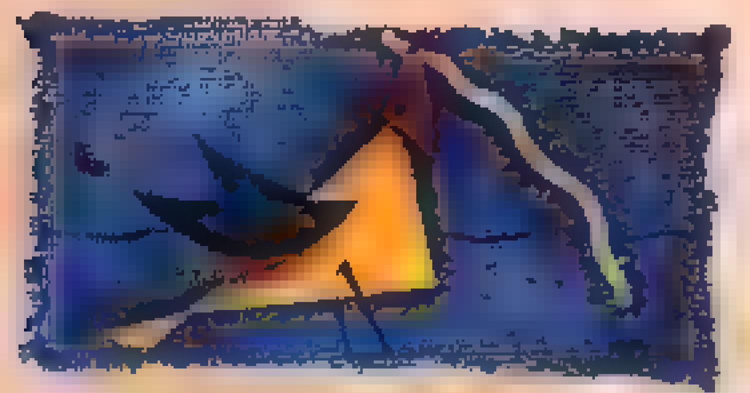
然這一關有魔法泉水，但用到的機率可能不大；若是雷特的等級夠高的話，只要確實保護好法師及弓箭手，應該可以很快地打敗敵人。注意：打敗敵人所花費的時間，會影響你往後的劇情發展。

可恢復魔法力量的神秘泉水，法師只要在上面休息，便可以回復魔法的能力。

本關的頭目--希瓦那。爲了某些因素，好友不得不刀鋒相見……



新加入的弓兵--洛加。在等級提升後，他將會成爲強有力的後援部隊。



新片動向

提供國內出片

六月份

2 日 ●英雄傳奇系列 魔障
《軟體世界》
類型：RPG 售價：580 元
●第二次世界大戰
《電腦休閒世界》
類型：RPG 售價：580 元

6 日 ●鋤大D 《宏申》
類型：牌奕 售價：480 元
●未日寶典 《傑克豆》
類型：RPG 售價：540 元

8 日 ●上帝也抓狂 II
《軟體世界》
類型：戰略 售價：420 元

5 日 ●聖經中文版
《軟體世界》
類型：教育 售價：420 元
●銀河帝國大決戰豪華版
《軟體世界》
類型：戰略 售價：420 元

20 日 ●雷神闖關 《大新》
類型：動作冒險
售價：350 元
●富甲天下（三國篇）
《光譜》
類型：益智 售價：未定

25 日 ●太平洋戰將《軟體世界》
類型：飛行模擬
售價：未定

28 日 ●格鬥拳王 《大宇》
類型：動作快打
售價：420 元

29 日 ●王座爭奪戰
《電腦休閒世界》
類型：戰略 售價：未定
●星際密探 II《軟體世界》
類型：動作冒險
售價：未定

上 旬 ●魔界小子之暗夜傳奇
《亞瑟》
類型：動作 售價：500 元

中 旬 ●冥界幻姬 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定
●宇宙英雄 《亞瑟》
類型：動作 售價：未定
●血網 《第 波》
類型：冒險 售價：未定

下 旬 ●名戰三國篇《佳帝安》
類型：戰略 售價：未定
●拼圖魔法陣《松沛》
類型：智育 售價：未定
●警察故事系列－暗夜疑兇
《軟體世界》
類型：冒險 售價：未定
●夢幻彈珠檯 《軟體世界》
類型：動作 售價：未定
●地下創世紀 II《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
●智聖群師 《第 波》
類型：策略 售價：未定
●伊忍道 《第三波》
類型：RPG 售價：未定
●大兵日記 《新藝》
類型：模擬 售價：520 元

未 定 ●大黃蜂任務 《第三波》
類型：模擬 售價：未定
●獸示錄 神爭之戰《微波》
類型：RPG 售價：未定

七月份

6 日 ●夢幻帝國 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定
●模擬城市 2000 資料片
《電腦休閒世界》
類型：策略模擬
售價：未定

3 日 ●INHERIT THE EARTH
《軟體世界》
類型：未定 售價：未定
●威力戰士《電腦休閒世界》
類型：立體動作
售價：未定

20 日 ●獨霸天界 《大新》
類型：動作 售價：未定

27 日 ●中華職棒 II《軟體世界》
類型：運動 售價：未定

上 旬 ●妖魔道 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●終極傭兵 《松崗》
類型：動作策略
售價：未定

中 旬 ●模擬動物園 《全崴》
類型：策略 售價：未定
●星際大戰螢幕娛樂器
《松崗》
類型：工具 售價：未定
●三國志之牌戰風雲
《松詮》
類型：博奕 售價：未定
●邪神大地 《精訊》
類型：RPG 售價：未定

下 旬 ●天使帝國 II 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●南海霸主 《弘煜》
類型：策略 售價：未定
●黑暗原力 鈦戰機《松崗》
類型：模擬射擊
售價：未定
●SUPER 大戰略 IV《琪珊》
類型：戰略 售價：未定
●レジオナルパワ2 《琪珊》
類型：策略 售價：未定
●少女夢天使 《漢堂》
類型：策略 售價：未定
●商之器 《新藝》
類型：經營 售價：未定

未 定 ●魔鬼飛行任務CD版《台晶》
類型：模擬飛行
售價：未定
●一線生機 《宏申》
類型：戰略 售價：未定
●龍騎士 III（中英文CD版）
《微波》
類型：RPG 售價：未定
●求婚 365 日 《精訊》
類型：智育策略
售價：未定

八月份

上 旬 ●飛戰 66 《大新》
類型：空戰 售價：450 元

中 旬 ●星際大爭霸 《松崗》
類型：策略 售價：未定
●聖獸傳說 《精訊》
類型：RPG 售價：未定
●人面蛾 《漢堂》
類型：電子小說
售價：未定

下 旬 ●搖滾霹靂彈（豪華版）
《大新》
類型：動作 售價：未定
●夢幻之島（CD版）《松崗》
類型：冒險 售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

●創世彈珠台　《松崗》
類型：動作　售價：未定
●天地劇處　《精訊》
類型：RPG　售價：未定
●武林爭霸　《新藝》
類型：動作　售價：未定
●模擬師父　《漢堂》
類型：策略　售價：未定

九月份

●創世魔法師　《松崗》
類型：動作冒險
售價：未定
●長眠計劃　《宏申》
類型：RPG　售價：未定
●衆神的詛咒－第二個異鄉人　《新藝》
類型：冒險　售價：未定
●雜誌玩家　《微波》
類型：策略　售價：未定

十月份

●叛星 1/2　《宏申》
類型：戰略　售價：未定

[illegible]

●魔法師寶典　《全崴》
類型：RPG　售價：未定
●突變兵團　《新藝》
類型：射擊　售價：未定

未定

●仙劍奇俠傳　《大宇》
類型：RPG　售價：未定
●蒼穹末世紀　《大宇》
類型：戰略　售價：未定
●終極武鬥會　《天堂鳥》
類型：動作　售價：未定
●幻影魔界　《天堂鳥》
類型：冒險　售價：未定
●貓神　《天堂鳥》
類型：戰略　售價：未定
●魔龍紀事　《天堂鳥》
類型：RPG　售價：未定
●幽冥教主　《松沛》
類型：RPG　售價：未定
●釣天仙蹤記　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●時空傳奇　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●武將爭霸2　《熊貓》
類型：動作　售價：未定
●赤壁之戰　《熊貓》
類型：RPG　售價：未定

軟體世界雜誌　1994・6月號

SCHEDULE

1	WED	
2	THU	●英雄傳奇系列－魔障　●第二次世界大戰
3	FRI	
4	SAT	
5	SUN	
6	MON	●鋤大D　●末日寶典
7	TUE	
8	WED	●上帝也抓狂II
9	THU	
10	FRI	
11	SAT	
12	SUN	
13	MON	端午節
14	TUE	
15	WED	軟體世界雜誌出刊　●聖經中文版　●銀河帝國大決戰豪華版
16	THU	
17	FRI	
18	SAT	
19	SUN	
20	MON	●雷神鷹爾　●富甲天下（三國篇）
21	TUE	
22	WED	
23	THU	
24	FRI	
25	SAT	●太平洋戰將
26	SUN	
27	MON	
28	TUE	●格鬥拳王
29	WED	●王座爭奪戰　●星際密探II
30	THU	

預定

上旬
●魔界小子之暗夜傳奇

中旬

●冥界幻姬
●宇宙英雄
●血網

[illegible]

●大黃蜂任務　●默示錄-神爭之戰

下旬

●名戰三國篇
●拼圖魔法陣
●警察故事系列－暗夜疑兇
●夢幻彈珠檯
●地下創世紀II
●智璽鮮師
●伊忍道
●大兵日記

✲ 遊戲配備代號 ✲

E．EGA
A：Ad-Lib
SV：SVGA
G．General Midi
S：Sound BLASTER /PRO
V：VGA
M：MT-32

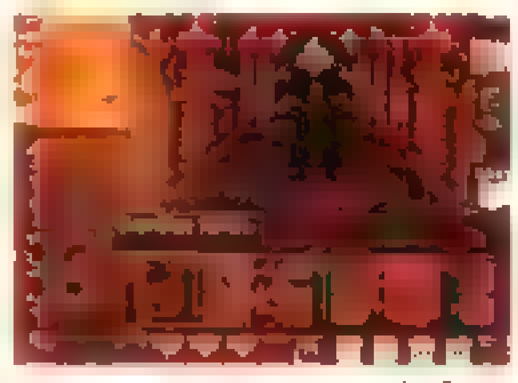
猶他海岸攻防戰
D-Day UTAH BEACH-1944

重現 1944 年 6 月 6 日聯軍登陸諾曼地

所遭遇的相同狀態，多種戰鬥方式及十多種地形選擇。玩家更可依歷史狀況及各項變數來設定兩軍。

■記憶體．2MB
■音　效　A/S
■顯　示　SV
■類　型：戰略
■售　價．420 元

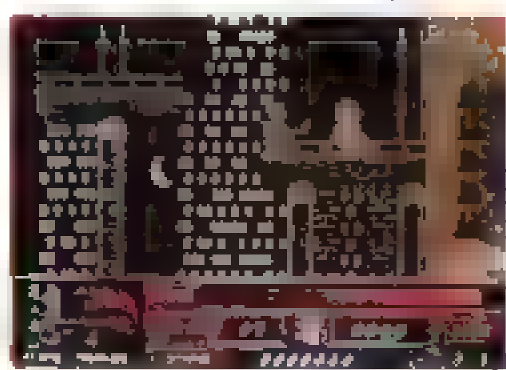
黑暗王座中文版
Lands of Lore



華麗優美的明亮畫風及人物造型寫實化，配上第一人稱的視角畫面與即時戰鬥系統使玩家進行遊戲時更具真實感。而遊戲的自動繪圖系統，則可使你不至於迷失方向。

■記憶體：4MB
■音　效：A/S/M
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■售　價：580 元

異形殺手
Halloween Harry

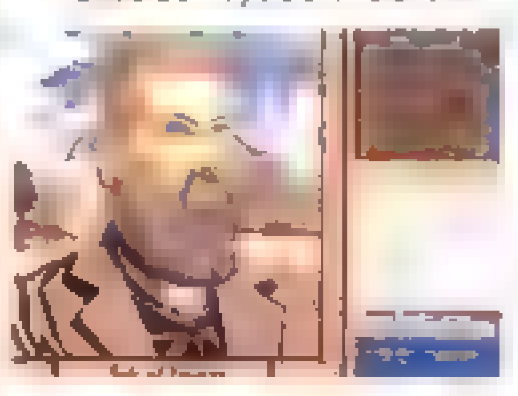


由美國老牌製作動作類遊戲的公司 Apogee 所出版，遊戲共分四大關卡，主角 Harry 須上天入地的到處去解救被外星生物所俘之人質，遊戲捲軸流暢且操控容易。

■音　效：A/S
■顯　示：V

■類　型：動作
■售　價　500 元

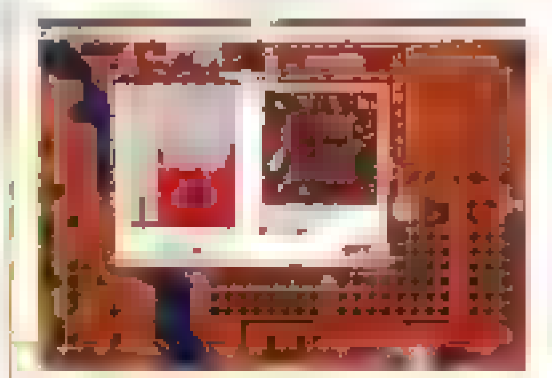
鐵路大亨豪華版
Trai road Tycoon deluxe



鐵路大亨的深受好評，促使 microprose 推出豪華版，六大地區的場景，配上 VGA 動畫圖形更具賞心悅目，而遊戲中鐵路工程建造、規劃、企業競爭等事項讓玩家想成為大亨可得多費心。

■記憶體：640K
■音　效：A/S
■顯　示　V
■類　型：策略
■售　價：520 元

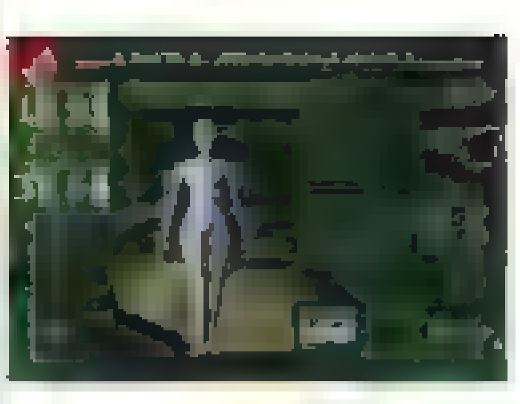
模擬農場中文版
Simfarm



MAXIS 公司繼模擬城市系列出版後，再推出模擬農場經營的遊戲。除了耕作外，玩家尚可從事畜牧；簡單的操控方式配上農耕上各類問題，讓玩家過過農家癮。

■記憶體　640K
■音　效　A/S
■顯　示．E/V
■類　型　模擬
■售　價　540 元

極道梟雄
SYNDICATE



生化科技的進步，促成了操控這些技術的各公司間的明爭暗鬥。為了公司的生存，身為老板的你，必須發揮領導才能，靠著研發，巧取豪奪來壯大你的公司。

記憶體　4MB
音　效　S
顯　示　V
類　型　戰略
售　價　480 元

歌劇魅影
Return of the phantom

故事改編自小說，好萊塢亦曾數度改為電影，故劇情對玩家來說應不會陌生。灰暗色調的畫面及優美的音樂旋律讓玩家感受歐式雍容華貴的文化氣息。

■記憶體：2MB
■音　效　A/S
■顯　示　V
■類　型：冒險
■售　價　520 元

狩魔獵人--原罪
Gabriel Knight

Sierra公司採用真人演出的大手筆遊戲，玩家扮演一位業餘的作家，進行蒐集巫毒教資料而推展出數百年來的家族詛咒之謎。劇情懸疑曲折宛似電影情節。

■記憶體：4MB
■音效：A/S/M
■顯示：V
■類型：冒險
■售價：600元

小魔逛迷宮

Lil Dv

卡通式的圖形及逗趣的動畫，讓玩家不時的會心一笑。簡單的操控介面，五層的迷宮及四十多個神秘房間想要到達光明世界，玩家可得多費心。

■記憶體：580K
■音效：A/S/M
■顯示：V
■類型：動作冒險
■售價：420元

飆車小子

紙牌式的賽車比賽，玩家扮演男主角飛鳥與五位美女比賽共有15場比賽、各種車況音效及小動畫，讓玩家輕鬆消遣的小品遊戲。

■音效：A/S
■顯示：V
■類型：牌奕
■售價：410元

魔彩子雀（中文版）

遊戲應用麻將來做一決勝負的武器，簡單的操作介面及漫畫風味的畫面。玩家除了進行解救王國危機外，還有正統的麻將可以解癮，共有三種比賽方式可以選擇。

■記憶體：640K
■顯示：V
■類型：角色扮演
■售價：490元

水星的故事（Ⅱ）

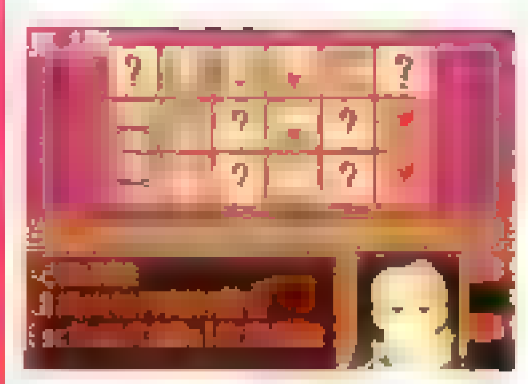
Mercury 2

未來世界場景的RPG遊戲，隨著劇情發展，玩家組成一個四人隊伍消滅各類魔鬼、妖怪為世界和平而奮鬥。簡易的操控方式，戰鬥模式分自動與手動兩種，任由玩家選擇。

■記憶體：640K
■音效：A
■顯示：V
■類型：角色扮演
■售價：490元

美女終結者

Beauty damsel tremnol

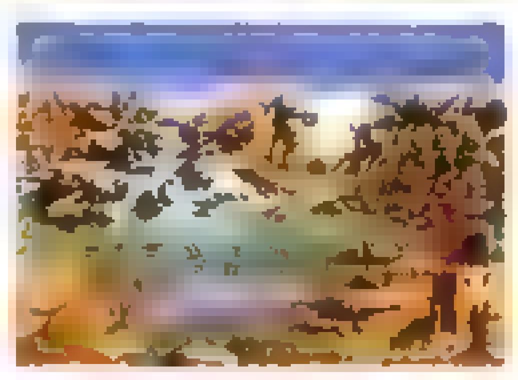


追求美女須具備何種條件？遊戲提供六項要件供玩家參考，針對每個美女的不同喜好，玩家想要表達愛意，可得要多花心思去靈活運用。

■記憶體：640K
■音效：A/S
■顯示：V
■類型：智育冒險
■售價：420元

惡魔的賭注

COMPANIONS OF XANTH



文字冒險式的角色扮演遊戲，明亮開朗的畫面，讓玩家感受熱帶風情的風味。而雙關語式的謎題設計，可讓玩家有另一番的感受。

■記憶體：640K
■音效：A/S/M
■顯示：V
■類型：角色扮演
■售價：460元

卡耐雞的人生指南（中文版）

The designer of life

光譜資訊將人生中點點滴滴用輕鬆逗趣的畫面表現在遊戲上，由玩家自訂基本屬性進行遊戲，生活圈與成就網則可讓玩家知道你的選擇將會是一個什麼樣的人生。

■音效：A/S
■顯示：V
■類型：策略
■售價：480元

炎龍騎士團-邪神之封印

繼勇者傳說受玩家歡迎之後，漢堂資訊再度推出卡通造型的遊戲，玩家將扮演主角前特起兵討伐敵將。豐緻式的劇情、不同的結局、戰鬥時動畫畫面，讓遊戲更添娛樂性。

■音效：A/S
■顯示：V
■類型：戰略
■售價：520元

歐洲空戰英雄

ACES OVER EUROPE

繼太平洋空戰英雄後，玩家這次將面對著歐洲戰場的激烈空戰。除了聯軍外玩家亦可選擇德軍來改變歷史，3D的立體畫面、飛機翻轉及逼近地面飛行讓你更具真實感。

■記憶體：2MB
■音效：A/S/M
■顯示：V
■類型：模擬
■售價：540元

新GAME俱樂部

提供您國外遊戲最新情報

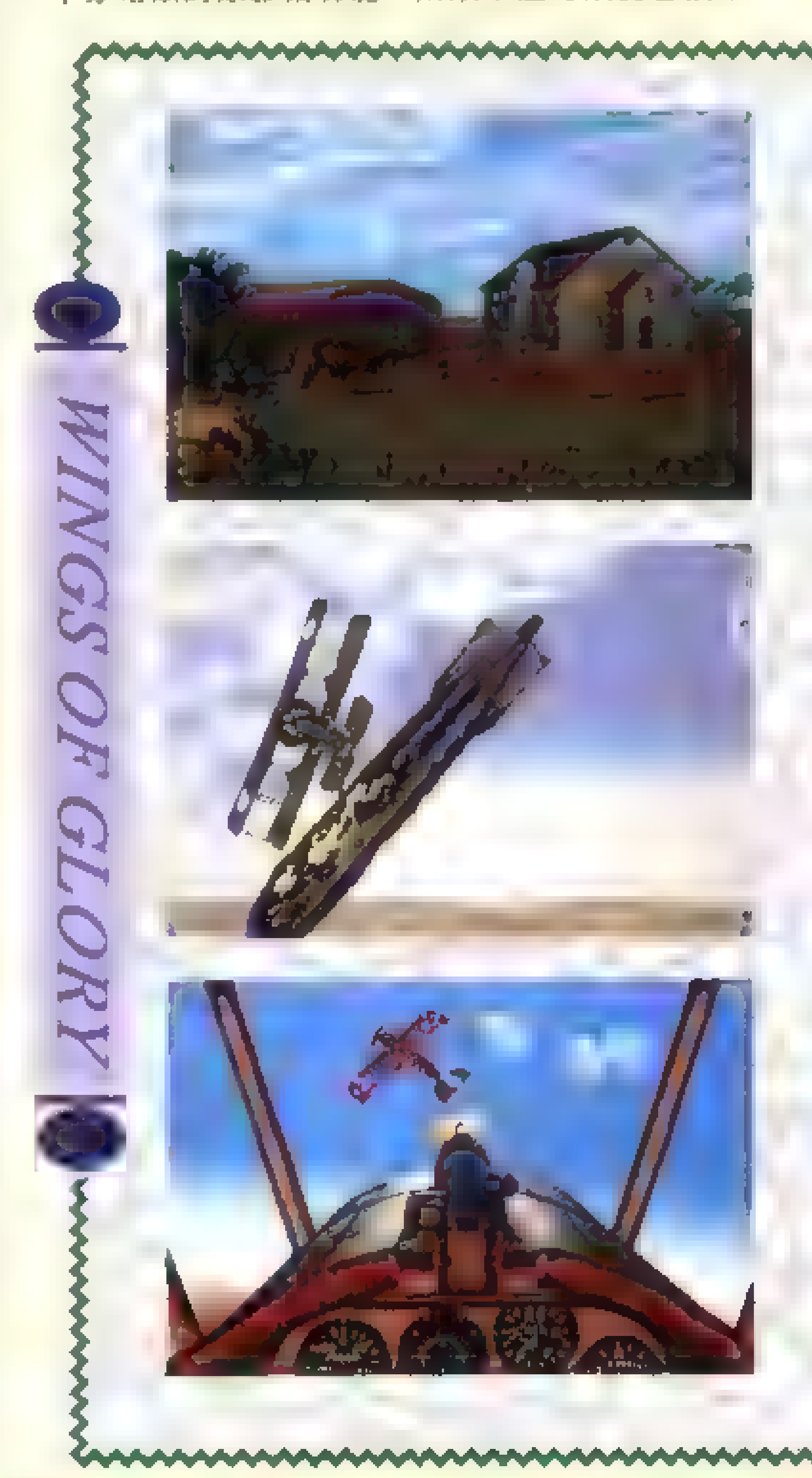
MAXIS

TODAY

大家好！十分高興又到了「新GAME俱樂部」的時間了。由於暑假的到來，許多出Game 的公司也進入了最忙碌的時期了，所以，爲讓讀者能更廣泛的了解目前市場的動態，本期「新 Game 俱樂部」將著重以更寬廣的手筆來報導，以包含更多的消息。而更深入的部份則留待日後的專欄中再和大家介紹。希望大家仔細地閱讀本文，並及早準備足夠的「玩 Game 基金」，以備不時之需。

在正式進入本文之前，有幾件事情必須先向各位讀者道歉一下。第一件事是因爲本文涵蓋的範圍較廣，而且有些 Game 的預報又早了一些，所以沒辦法有圖形檔可供各位享用。第二件事是筆者的重要消息來源之一的「軟體世界雜誌」尚未收到！所以，對於台灣一般的動態，以及新Game 的報導進度也只限於再上期的雜誌！目前的工作情況眞是只能用「 Alone In The Dark 」來形容，所以文中若有重覆與雷同的部份的話，尚請各位見諒。不過，筆者也要向各位編輯部的同仁致上崇高的敬意，在目前這種製作壓力那麼沈重的時候，難免會疏忽筆者遠在美國的需求。畢竟讓讀者有最新、最快、最詳實的報導是我們的責任！藉此與編輯同仁共勉！！

現在讓我們正式進入正題吧！去年年底是SIERRA 公司豐收的一年，尤其是許多鉅作的新版都紛紛出籠。而筆者估計，今年夏天很可能是ORIGIN 公司的天下了！所以本文將以 ORIGIN 的 Game 爲開始，爲大家展開今年多彩多姿 Game 世界的大門。第一個爲各位介紹的是「 Wings of Glory 」（以下簡稱 WOG ）。事實上，本 Game 的全名是「 Wings of Glory-1917～1918 」所以可想而知的是發生在第一次世界大戰的空戰遊戲，而玩家不再架著高科技的武器和敵人一較長短，而是古老的螺旋槳戰機！在前幾期筆者介紹Micro Prose時也曾提到，目前許多公司喜歡走復古的路線，而 WOG 也是很好的例子。玩家可以扮演英國皇家空軍（ British Royal Flying Corps ）或是美軍，並架著歷史上眞的有過的五種飛機：它們分別是「 Sopwith Pup 」、「 Sopwith Camel 」、「 SE5a 」、「 SPAD XⅢ 」以及「 Fokker Dr. Ⅰ 」。在 ORIGIN 最近的「 Real Space 」的圖形技術爲骨架， WOG 中展現了無與倫比的流暢及細緻的畫面。而你將遭遇的是德軍十分強大的「 Hunter Squadrons 」（狩獵中隊），好在你有十分「先進」的觀測〝氣球〞（俗稱〝sausage〞）以及如巨獸般的「齊柏林」（Zeppelins ）式的飛船可以得到一些軍情，而報紙的頭條新聞更提供了最新、最快的戰況報導。事實上， WOG 和「 Strike Commander 」有許多類似的地方，因爲 WOG 的製作人， Warren Spector 十分心儀第一次世界大戰的飛行員，在看過「 Strike Commander 」之後，就決定把其中設計的台柱之一的 Bill Baldwin 找來，成爲設計 WOG 的重要成員之一。而 WOG 在遊戲中共包含了三大部份：首先當然是空戰遊戲的主程式；第 2 部份叫「 Mission Recorder 」（任務錄影機）可以錄下你心愛的戰鬥過程。它是由一個和 Dynamix 十分相似的錄影機功能，所以不但可以從各個不



同的角度拍下空戰的片斷，更可以進行對影片的編輯等等的功能。筆者在想：要是這個功能早點有的話，也許很多戰地記者就不會白白犧牲他們寶貴的性命了吧！而第 3 部份則是一個「 Mission Generator 」（任務產生器）則可讓你任意發揮想像力地產生你的假想敵。正因為這個由任務產生器製作出來的「任務檔」十分小，你當然也可以和朋友交換一下「任務檔」看看他能不能通過你的考驗。雖然 WOG 中包含了這三部份，但遊戲的主體當然依然是第 1 部份所謂的「 Cinematic game 」的部份。它一共包含了從 1917 年 1 月 25 起到 1918 年 11 月的共 40 個大大小小不同的戰役。不過玩家只要能依序玩完最關鍵的 18 項任務，就可以使盟軍得到最後的勝利了。由於忠於歷史事件的發生先後， WOG 的戰役並不能任意選擇，而只能依序進行。事實上也必須如此才能確保盟軍能得到最後的勝利。你說是嗎？

不過想要「享用」這些古代的戰機卻得要配備有 486DX33 以上的電腦！由於CUP的進展日新月異，Pentium 90 的電腦也是隨處可見了， P6 的設計也積極地展開，也許明年的 Game 就非有 Pentium 不可了！筆者目前也密切注意這些動向，也收集了不少資料，有機會的話，再向各位報告下一波升級時應該注意的事項。現在我們繼續報導新 Game 的消息，否則掛羊頭賣狗肉的話，準會被許多人砍死的！

筆者剛才也提到今年舞台上的主角是 ORIGIN ，相信和筆者抱持相同看法的人應該也不少。想一想兩個月以前Ultima 8出版時，台灣幾個重要和 Game 有關的雜誌競相報導的情況就可見一斑了！不過就筆者的觀察，在美國Ultima 8的評價並不算太好，而筆者玩了一下之後發現，確實有一些失望。（當然啦！失望都是由於期望過高造成的！）也許Ultima 8是生不逢時吧！如今那麼多 CD-ROM 上解析度高的 Game 不論在畫面的處理或是設計的理念都比創世紀好得多了，再加上玩家的眼睛都是雪亮的，花同樣的錢，當然希望能玩到真正好玩的東西啦！這也就是為什麼在美國創世紀第 8 代出了 2 個多月也無法在暢銷 Game 排行榜上佔有一席之地的緣故！不過想一想，一個 Game 出到第 8 代了，也應該算得上是項記錄了，不知道 ORIGIN 對於創世紀是否有見好就收的打算？事實上 ORIGIN 也十分積極地開發多樣性的 Game 。例如上期介紹過的「 System Shock 」以及「 BIOFORGE 」等等，都是屬未來科技以及動作的遊戲。而飛行模擬類的則有

SYSTEM SHOCK

「 Wing Commander-Privateer 」的 CD-ROM 增強版。其主要故事大綱及遊戲結構在以往幾期的「軟體世界雜誌」中多有介紹，在此不再重覆，但 CD-ROM 加強版中則多加入了全程的數位化語音及音效在七十多個令人喜愛的任務中。另外，「 Pacific Strike 」也有 CD-ROM 的增強版發行，不過畢竟現在只出 CD-ROM 版的還不算太多，沒有光碟機的讀者也還不必太傷心，但至於這種情況能維持多久就很難說了。而上一波很受好評的「 Shadowcaster 」也要出 CD-ROM 版，據說又多了 2 關呢！喜愛本 Game 的讀者切勿錯過！

更由於 ORIGIN 的母公司，也就是 Electronics Arts （或簡稱 EA ）現在正積極地投入日漸走紅的〝3DO〞的市場，所以 ORIGIN 也準備好了應付3DO的市場的法寶 -- 我想聰明的你一定也想到了，那就是 Wing Commander 的3DO版，也就是「 Super Wing Commander 」！整個遊戲的聲光都重新編寫以利用3DO系統許多獨創的優點。所以在 SWC 中的真實感大大地增加了，相信

必然可以爲 ORIGIN 大賺一筆。故事是發生在27世紀，人類世界正和一種類似老虎的 Kilrathi 帝國交戰。在 SWC 中共有 72 場不同困難度的任務，據說全程如交響樂般的音效，使你有如置身於眞實的戰爭中。其實 WC 在 1991 年上市後就備受推崇，如今上了3DO的 platform ，更是如虎添翼，充分展現其特性，而且全新的 true color 的畫面更讓人神往。

另外，銀河飛將私掠者（ Privateer ）的續集也準備出了，它就是「 Righteous Fire 」。事實上，這只能算是 Privateer 的資料片，因爲你依然要有 Privateer 裝在電腦中才行。而許多玩家在幹掉強而有力的「 Steltek Drone 」之後發現好像遊戲並沒有完，而可以在銀河中享受人生，而 Righteous Fire 也就是延續這種結局，加入了二十多項任務；故事是一天早上，你醒來時發現你辛苦得到的Steltek 槍被偷走了，於是你又開始想辦法尋找你失落的槍，和 Privateer 不同的是，你不但必須有在太空中征戰的能力，你還必須有極好的生意頭腦。俗語說得好：君子動口不動手，若只是一味使用蠻力，在 Righteous Fire 中可能會吃不開！

ARMADA

接下來再爲各位介紹一下 ORIGIN 的銀河飛將系列的最新成員--「ARMADA」（艦隊）。在你多年的太空天涯中，生活並非都是那麼甜美以及充滿光輝的。所以，過煩了那種聽命於他人的日子，如今你也儼然成了銀河艦隊的一位指揮官了。而你的任務就是要負責計劃對 Kilrah 帝國或是ConFederation的最後一擊。現在，你不只需要高超的空戰技巧，更重要的是一顆冷靜頭腦才能想出一項項的策略。在ARMADA中，你下達在那裏戰鬥、如何作戰以及用那些戰機作戰？因爲你是指揮官，大家都在等待你的命令！在本 Game 中，共有 10 種不同的戰機，其中除了二種和銀河飛將中一樣外，其它的都經過了全新的設計，而且更加入了Strike Commander 中才有的一些Real Space 的效果，更使得每秒鐘在 486 ／ 66 的電腦上能顯示 18-26 幅畫面。由 ORIGIN 所投注的心血看來，ARMADA將會是十分重要的主打Game 之　！

相信看完了以上的報導，各位對 ORIGIN 今年的成績應該會十分滿意才是。不過筆者個人認

爲若是 ORIGIN 對 Game 設計的理念不變的話，雖然會設計出不錯的 Game ，但是否受歡迎，以及是否可以爲他們帶進來可觀的收入，就比較難說了。但這也不能全怪 ORIGIN 因爲其它公司也多多少少有同樣的問題。所以，一陣子總得炒一下冷飯。現在我們再準備來看看其它公司又準備如何迎接今年夏天的挑戰呢？其實眞正的新 Game 倒是不太多，但是增強的 CD ROM 版及任務片、附加片（ add-ons ）倒是不少。好了，讓我一一爲您介紹吧！因爲讀者和玩家才是最後的裁判！

SimCity 及 SimCity2000 對遊戲界造成的衝擊十分大，而 SimCity 的 CD-ROM 增強版，更使大家確立了 Interplay 在 CD-ROM 發展上的功力。這次所增強的部份大多著重在災難的圖片，例如一位金髮的記者幾近瘋狂地向你報告今天發生了些什麼災難以及其它頭條新聞；而其它消防隊或警察等也都是去 Hollywood 找眞正的演員來扮演的！當然啦！要找演員演戲是十分容易的，但是總不能〝製造〞災難吧？〝好在〞過去幾年內美國加州的暴動、地震、森林大火等等的天災不斷，許多眞實的照片也就成了最好的題材了！不過其實 SimCity 的系列都是MAXIS出的，目前也出了另一個叫 SimHealth 也叫模擬健康的遊戲。因爲美國總統柯林頓提出了全民健康保險的計劃，而 SimHealth 就是要模擬看看許多不同的健康保險計劃是否很得人心，並且以 1996 及 2000 年的總統選舉作爲你的目標！雖然立意還不錯，但不知是否有任何政治或其它因素，這個 Game 不但不太紅，而且連知道的人也不太多！若有心想玩這個 Game 的讀者可得用心找一找了！另外一個和 SimCity 眞正有關係的是一個由「Access Atlanta 」公司出的「 SimAtlanta ！」其實它不是一個獨立的遊戲而是附加在原本 SimCity 或是SimCity2000 的加強片！因爲以上 2 個 Game 再怎麼好玩，總覺得是在玩平面的遊戲，而這個加強片則加入眞正的「亞特蘭大」市的照片，以使玩的人有眞實感！不知道那些腦筋動得快的讀者是不是也想到了可以把台北、高雄、台中等的照片用在模擬城市中呢？目前想連上「 Access Atlanta 」必須上 Prodigy 才有可能，市面上是買不到的！

接下來，讓我們看看 SIERRA ON-LINE 公司的近況如何？我想大家一定都知道 SIERRA 正在努力於他們各個暢銷 Game 的續集。像是 KING'S QUEST ７０以及 SPACE QUEST ６０等等。但目前猶抱琵琶半遮面的叫「 PHANTASMAGORIA 」以及備受注目的「 Front Page Sport ：Baseball 」。對於前面那個 P 開頭的傢伙，筆者實在所知不多，但從網路上拿到幾張圖，特地和大家分享一下。而「 Front Page Sport ： Baseball 」（以下簡稱 FPSB ）事實上是 Dynamix 的作品。剛巧筆者也有它的DEMO 片，所以，預備以下一小段篇幅爲各位介紹一下。其實去年 Dynamix 出Front Page Sports ： Football Pro 的時候，就因其細緻的畫面而備爲稱道；如今棒球熱季又快到了，適時出版 FPSB 相信會十分受歡迎。相信大家也玩過不少有關棒球的 Game 了吧？像是Accolade出的「 Hardball 3 」、台灣軟體世界出的「中華職棒」、 SSI 出的「 Tony La Russa 的Baseball ２０」等等，如今 Dynamix 竟又要出 FPSB ，必然也是有備而來的！在 FPSB 中球員的動作及表情都經過特別加強處理過。例如跳躍、滑壘、奮不顧身接球、或是爲了接住那種打到全壘打牆的球而撞得眼冒金星等等的動作都有著精心的設計。値得一提的是 FPSB 很可能是第一個把棒球場上的 4 個裁判也留在場上的模擬遊戲。而且位置也不是亂站的呢！完全都是照著所謂的裁判指導手册行事，一點也不馬虎！雖說畫面細緻的程度加強了許多，但主要的部份是注重於投手和打者之間的部份，例如投手的角度選擇就有18種，而且可以控制其速度的快慢。而打者的選項也不少，有趣的是在打者揮棒的同時，你甚至可以看到他球衣上的號碼！當然， FPSB 是一個動作加上策略的綜合體，所以除了上述投手－打者間的策略運用之外，高超的畫質也運用在許多動作上。這就使筆者不得不提到 FPSB 中的〝CAMS〞（ Camera Angle Management System ）（相機角度管理系統）。而這個 CAMS 事實上是一組可供玩者放在不同角度，用以觀看球賽的相機。每一架相機可以安放在完全獨立的立體位置，一旦球打到了這個區域，相機就會攝下整個過程。另外，還有二台比較特殊的相機：一台可以任意放置，所以可以放在像停車場之類的地方，另一台則叫〝 Follow-the- ball 〞相機，因爲它的責任就是「跟著球跑」！至於在賽程的設計方面：FPSB 可讓玩的人自行組織不同的聯盟，而比賽的流程也分爲〝 Single season 〞（一季一季的比）或是〝Career Season〞（也就是不中斷地一直比下去！）。另外還有一項很有趣的事情：在FPSB 中球員的身心健康狀態也成了考慮的因素之一。出場的機會多，受傷的機率也因而上昇，所以你不能老是依靠幾個表現好的明星球員，而得好好地視時機利用。當然啦，受傷也並不是眞的隨機的，例如外野手爲了接球而跌倒或撞到牆壁，那他就比別人容易受傷，而跑者使用滑壘也很容易造成運動傷害。所以， FPSB 對許多現實球賽中的現象也多多少少考慮了不少。而目前Dynamix正努力和 Major League Baseball Players' Association 商議使用眞正球隊及隊員名字的權利金問題，相信眞正出版時可以使用眞名，而不必使用〝張三〞、〝李四〞等假名！據說正式發行時應該會包含 1993 年的各項比數記錄，以及 10 個經過仔細硏究過的球場。若想要 1994 年的記錄的話，就必須多等一下了，因爲〝經理片〞上才有這些新的東西。整體來說 FPSB 是個相當不錯的 Game ，但是它是否能超越 Tony LaRussa Ⅱ或甚至「中華職棒」的表現，那就只有各位玩家來決定了！

新GAME俱樂部

走筆至此，筆者又覺得不得不把另一個消息告訴大家。雖說 Dynamix 極想和 MLBPA 簽約以便使用美國棒球聯盟球隊的名字，但是其實今年五月二日的時候另一家有名的公司 Accolade 宣稱他們已經正式和 MLBPA 簽約，而可正式而合法地在他們 SEGA GENESIS 的新 Game 叫做「Hardball'94」中了！其實 Accolade 的 Hardball 3 十分成功地在 PC 上佔有一席之地，也一直致力開發HB4，沒想到卻在 SEGA 上先發行了！所以，筆者在想 MLBPA 是否會想一魚兩吃呢？（把這項權力賣給 Dynamix 及 Accolade ）既然提到「Hardball'94」，筆者不妨多說一些，也好做爲日後期待HB4或是HB5的參考。事實上， Hardball'94 預計 6 月份才出，其中將包含眞實球員的照片在一種類似撲克牌的棒球明星卡上面，以及 28 座眞實的球場。至於賽程的選擇方面：玩者可選表演賽、半季賽、全季賽（ 162 場）或世界冠軍爭霸賽等。選項可調比 FPSB 多，但可用照相機視角只有 2 個，分別在打者和投手上面；這一點就比 FPSB 遜色多了。不過正如〝Hardball'94〞的製作人 Pan Levins 說的，本 Game 的特點是包含了七百多位球員的眞實資料以及 28 座精確的球場；在這一點上，其它的棒球 Game 倒眞的不能與之相比的。

好了，棒球的東西也講得夠多的了，我們現在再回過頭來，看看其它公司的動態。在本文的前面曾提到的 ORIGIN 公司的後台，也就是Electronic Arts（簡稱 EA ）又在五月底時併購了「Broderbund 」！這將使得 EA 旗下的公司再度地擴張了！而且這些公司又各有其專長，互補長短之後，各個公司都如虎添翼；不知道其它公司是否有因應的對策？不過，現在我們先來看看 EA 現在的動態如何？ EA 在年初時出了「 SSN-21 SEAWOLF 」各項的表現還不錯，可惜手上資料不夠，否則倒是想多介紹一些的。現在手上有的倒是一個很有趣的小 Game ，叫「 THEME PARK 」。其實在玩這個 DEMO 版的「 THEME PARK」有好多天了，覺得實在很好玩。這個 Game 主要是由 EA 旗下的「 BullFrog 」（牛蛙）開發集團所研製的。整個遊戲的故事大綱事實上是 SimCity 的縮影，因這次你要經營一座遊樂場。你必須賺足夠的資金以建立許多好玩的設施，當然也必須注重那些兒童顧客的安全。有趣的是，這些兒童表情十分豐富。例如：他們滿意時會舉起大姆指告訴你。有的人會覺得太餓了，因爲販賣東西的攤位不夠等等。你當然也必須有態度十分親切的解說員 --「 Shark Man 」，維持整齊、清潔的Handy Man ，以及維修遊樂設施的工程師等等。當然這裏並沒有像 SimCity 中那些可怕的災難，但是閃電下雪以及陽光太強的情況倒是常見；所以，你必須有足夠的設施，以免你的顧客都跑光了。過了一陣子，你可以看看你是否經營得夠好；總共有三項主要指標。第一項當然是那些兒童顧客的滿意程度，第二項是整個的營收狀態，第三項是有人會對你的各項表現加以評分，而頒發獎狀或是指責你那些地方做得還不夠好。整體而言， Theme Park 比起 SimCity 要生動、活潑而且有趣得多了。畫面的解析度在筆者手上這個 DEMO 版上看來是比 SimCity CD 及SimCity 2000 要差一些，但比最原始的 SimCity 倒是好一些。這個 Game 十分適合想玩 SimCity 系列，但又不想傷太多腦筋，卻又想有足夠娛樂效果的玩家！筆者附上了 DEMO 片，希望編輯同仁務必要抓幾張圖啊！當然，我們也都知道： EA 公司本身在 PC 遊戲的生產力是比它旗下的公司差的，但是積極併購其它有潛力的公司以及全力加入3DO娛樂軟體的發展行列是 EA 公司現在的最佳寫照！

雖然 EA 目前正和Broderbund商議合併的大計，另一家大公司 Strategic Simulations Inc（也就是 SSI ）正準備和它合作了有 8 年之久的 TSR 公司在 1994 年年底分家！這不曉得對於 SSI 一貫專門的 AD & D（龍＆地下城系列）是否有決定性的影響？目前這 2 個公司雖然言明了在聖誕節前的最後作品「 Menzoberranzan 」（筆者感到新奇的是：爲什麼現在許多 Game 的名字都又長又看沒有呢？）後，就脫離現在互相依存的合作關係。雖說它們之間還有一些共同的計劃在研發中，但各自也都開始爲他們未來在盤算著。不過，力量分散之後，各項進度無法配合的話，出Game 的速度都會延遲。據說，他們各自自行開發的產品最早也得等到 1995 年中才有問世的可能。當然，共同開發的 Game ，像是「 Ravenloft ： Strahd's Possession」以及「 Al-Qadim ： The Genie's Curse 」等也都出了，而「 Dark Sun II 」也出版在即。可見這兩家公司並非突然地決裂，而是有計劃的分離。那麼 SSI 公司現在自己手上又有那些計劃呢？其實大家若有一直跟隨筆者的專欄的話，應該會發現：筆者很少觸及 SSI 的作品。因爲筆者多次嘗試和 SSI 打交道，但 SSI 根本對筆者相應不理，所以筆者也就有意無意地減少對他們的報導。不過，若是好久也不向各位報告一下的話，一來剝奪了讀者們對 SSI 〝知的權力〞；二來有人可能會說筆者只著重在其它公司，報導不夠公平，而有所偏差。但是正因爲手上沒有從他們那裏直接提供的資料，筆者在此也只好道聽塗說一番了。 SSI 預備發行的 Games 有「

Wargame Construction Set Ⅱ」是一個把 1918 年到 1991 年間的各類坦克車放在一起的戰略遊戲。而預定六月份出的 Alien Logic（外星邏輯？）則是根據紙上遊戲 SkyRealms 發展出的新一代的 RPG 遊戲。而另一個也是和戰爭有關的叫「 Panzer General 」也準備在七月份發行。在運動類方面：「 All-Star Hockey 」預計九月才可能問世。而 SSI 在德國方面有合作的 Blue Byte 公司的「 The Settlers 」也被改編為「Serf City ： Life is Feudal TM 」在美發行。這個可能可以被翻譯為：農奴城的封建生活的遊戲其實是有點像 Lemmings 以及 SimCity 遊戲的綜合體！你將扮演這個封建社會的主宰，而這些小農奴在你的指揮之下漸漸地建立他們的家園。怎麼樣？聽起來和 Populus （上帝也瘋狂）十分像吧！不過，這些沒頭沒腦的小農奴也不是沒有目的的瞎忙！他們也是要征服他們的鄰近地盤的，可見這種自古以來的劣根性到現在也沒有什改變！

說到 SSI 這種和外國公司合作發行的例子，筆者又必須再度提到我們台灣的光譜資訊的「BRIDGE OLYMPIAD 」成爲第一個反攻到美國的 Game ！（其實筆者十分欣賞的三國志--武將爭霸更早，但是主要是利用 Shareware 的方式，所以比較不被一般人注意。）我想這個奧林匹克橋賽的 Game 在一年前的軟體世界中就介紹過了，如今在美國由 Quantum Quality Productions 也就是簡稱QQP的公司代理發行。而且宣傳的圖片也和以往大不相同，而是一個由撲克牌堆成的一個城堡。而從它們對此 Game 的評價看來，QQP顯然十分看重這個 Game ！不過一般說來，當美國遊戲公司代理發行歐洲的公司的產品或自己旗下某些小公司的產品時，在廣告上都會留下那個分支公司的小標誌才對。這次QQP沒有把光譜資訊那個小巧可愛的「 T-TIME 」的標記放上去，不知道是在商談合約時把整個產品賣斷了，還是自己權益受損而不自知呢？筆者也希望有意到美國在尋找合作發行對象公司一定要以平等互惠的原則和美國人打交道。因爲若是我們姿態擺得愈低，他們愈是吃定了我們。另外據說「巴士帝國」也要在美發行了，希望大家再接再厲，共同來分享美國這塊比台灣市場大好幾十倍的大餅。其它也還有幾個QQP不錯的遊戲，像是「The Grandest Fleet 」以及「 Perfect General Ⅱ（完全將軍 2 ）都是不錯的戰爭遊戲。而「 Origame 」及「 Zig Zag 」則是益智類遊戲的代表。除此之外，「 The Lost Admiral Deluxe 」則預定年底才出。QQP在 1994 年內將不會有太大的起伏，但卻也保持著不錯的水準。

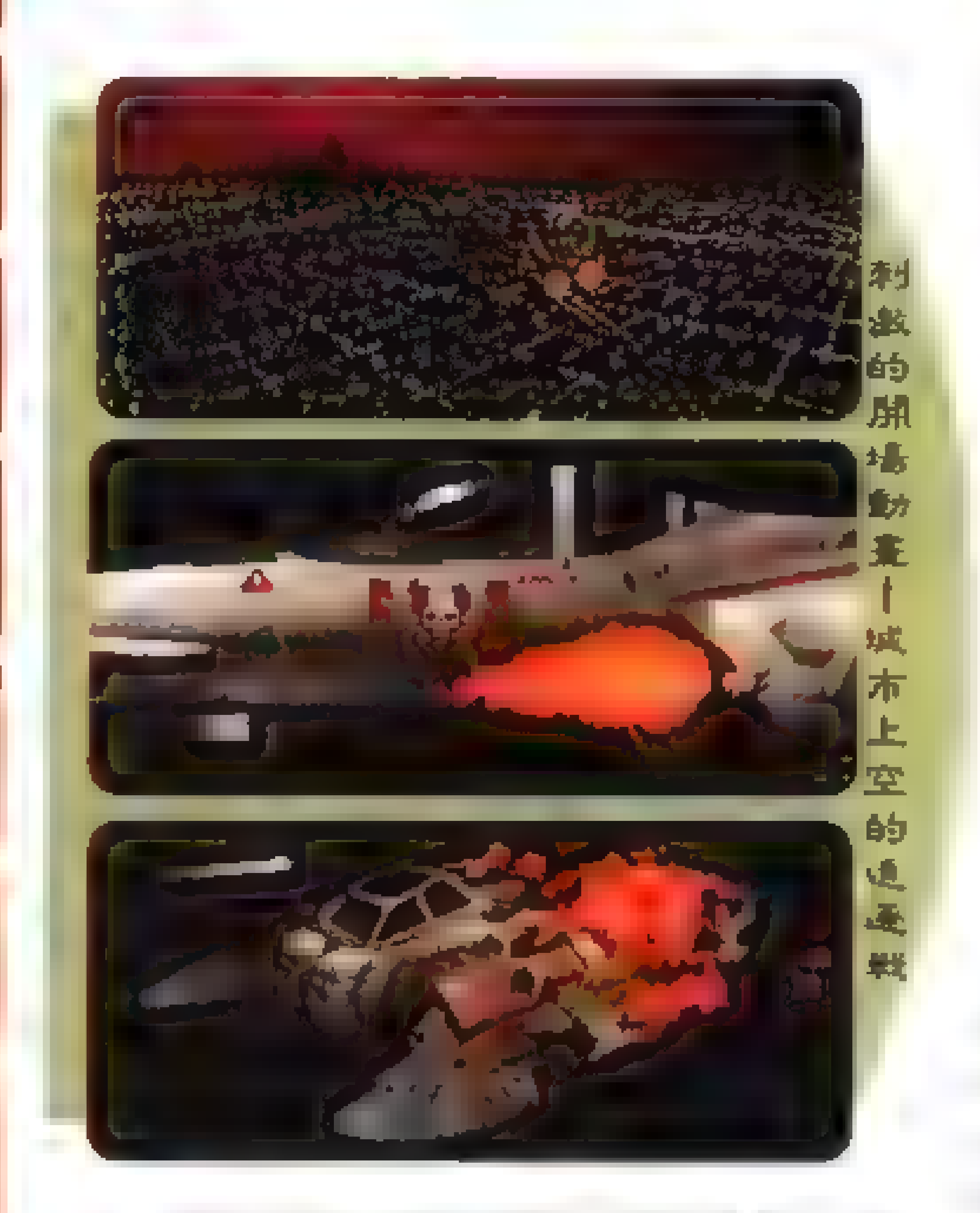
現在再爲各位介紹一個早就應該出片，但到如今還沒出的Game--「 Harpoon Ⅱ 」（以下簡稱 H2 ）。其實這個 Game 筆者從來也沒聽說過，因爲軟體世界以前也沒有代理前一版的遊戲。但是 4 月初時， H2 預定要出的時候，主編大人就希望筆者能買到 H2 以便向各位報告。沒想到至今五月底了，依然沒有消息。筆者有一次等得不耐煩了，還開了一個多鐘頭到紐約市的幾家大的軟體店去看，卻也是遍尋不著。而在過去這個一月的奔波中也多少知道了些 H2 的來龍去脈，特地向大家說明一下。原來 Harpoon 是平面戰略的開山祖師爺之一。在它頭一次和大家見面的時候，不但備受愛玩 Game 的人的關注，更引起了許多喜愛軍事研究人的注意。據說「 The Hunt For Red October 」（獵殺紅色十月號）的作者在寫作時，就曾深入地使用過 Harpoon ，可見這個設計時的細心程度。在 H2 中最值得稱道的有幾件事。第一是 SVGA 的畫面，視窗般的介面，以及許多相當珍貴的戰艦的鏡頭，都使得電腦玩家有了全新的感受。第二件事則是 H2 有一個驚人的資料庫，其中包含了各式戰艦的仔細的資料。除了在顯示的介面增加之外，遊戲本身的複雜度也提昇了不少。由於你是海軍的指揮官，你必須在美軍、俄軍以及其它中立勢力中取得平衡點。你的下屬也得設定足夠精確的探測器，以便判定出現的是敵機還是客機！ H2 的遊戲主程式將以磁片及 CD-ROM 版發行。而資料片可能有幾張，目前知道正在努力研發的有： H2 Scenario Editor （劇本編輯器），以及 H2 Battleset 2 ： West Pacific 等等。而在主程式發行之後，預計每 2 個月出一種資料片。可見 360 Pacific 公司對 H2 是十分有信心的。

在筆者的專欄中平時是很少寫 shareware 的，但是有鑑於這種 shareware 的水準和一般公司遊戲的水準越來越近，甚至有超越的趨勢（例如：DOOM ）。筆者也想利用一小段的文章內容來介紹一下一家叫 APOGEE 公司的暑假作品。第一個上場的叫「 Raptor ： Call of the Shadows 」。Raptor 在今年 4 月 1 日愚人節的時候出版了，磁片在壓縮後也有2MB 。你可扮演 4 個不同飛行員之一，並從 16 種不同的武器中選擇適合你的。每一個任務共分 9 個階段，所以愛好動作類的讀者也有了發洩的地方了吧！另一個預計 6 月份出的「 Hocus Pocus 」則是一則和巫師有關的遊戲。而你的任務就是要重新建立 Lattice 這塊土地的安寧與秩序。其中共有 32 關 SVGA 的遊戲！而預計七月份出的遊戲共有兩款。一則爲「 Mystic Towers 」另一爲「Wacky Wheels 」。在前者中你扮演年老的 Baron Baldric ，目的要把王朝中的惡勢力去除掉。全國人民的希望都放在你的身上，因爲根本沒有年輕的戰士可以依靠。本 Game 共有 540 個房間，每一間房間都有一個獨特的謎題等待破解。而 Wacky Wheels則是一個一級方程式的賽車遊戲。筆者認爲這些 Shareware 公司常常在 3D 的畫面流暢處理上，有出人意表的功力。而 APOGEE 也有幾個 3D 的強檔準備上場呢：例如 Duke Nukem 3D 、 Ruins 3D ，以及 Shadow Warrior 3D 等等。這些 3D 的系列都強調流暢快速的動作。據說在 486 ／ 50 而且沒有 local bus 的情況下，可演出 20 張畫面；而在 486 ／ 66 而且有 local bus 的時候，更可達 38-40 張畫面。而且它們對語音的支援也和其它 Game 並駕齊驅了呢！

雖然筆者還有好多東西想要和大家分享，例如 New World Computing 公司的大作「 ZEPHYR 」等等。但限於篇幅，實在是不能再多寫什麼了。但是即使本文的長度是筆者有些專欄以來最長的一篇，不過能包容的範圍實在只不過是冰山的一小角而已。希望大家都能很喜愛這個專欄，我們下次見。

GAME熱報

/L.C.J.



刺激的開場動畫—城市上空的追逐戰

報告喜歡射擊遊戲的玩家一個好消息，一個類似《雷電》的射擊遊戲即將在台與各位見面。Raptor是由CYGNUS小組設計，發行過「德軍總部」、「魔界小子」等著名Share Ware的Apogee公司發行。不過不玩BBS的玩家別擔心，據說國內已由亞瑟科技取得代理權，相信不久就會發行了。

由於玩家要求的品質愈來愈高，Share Ware也擺脫了以往畫面醜醜的，沒什麼音效的刻板印象，朝著高解析度、大容量邁進；而一些製作精良的Share Ware評價也不亞於一些大公司、大卡司的製作。「德軍總部」、「毀滅戰士」就是最好的例子。

遊戲一開始有一段《銀河飛將》式的開場動畫，爲遊戲營造出不錯的氣氛。在動畫結束後，如果玩家選擇執行新任務，就跳到「創造人物」畫面，選人頭（代表自己），輸入名字，輸入代號；接著到武器供應室買些吃飯的傢伙，然後就可以出擊了。

武器供應室中有各種的對空、對地或對空／對地武器，還有防護罩、能源間等裝備；以及玩家一定知道的「超級炸彈」（只要一顆就可以炸死畫面上大部份的敵人）。當然，愈有威力的武器愈值錢，所以玩家還是提早累積一些資本吧！由於玩家的飛機空間有限，不可能把十餘種的武器裝備都架上去，如何在有限空間內取得攻擊和防禦的平衡，就有賴玩家決定了。

在難度方面，分爲訓練模式、生手、老手、精英等四級，不過「聽說」只有後面兩級才看得到破關動畫。在關數方面，共分三大任務，每個任務下各有九關，所以總共是二十七關，喜歡射擊遊戲的玩家小心玩到手扭到了。

《Raptor》要求的硬體備配可不低，最少要2MB以上的 RAM ，加上386以上的機器才能「執行」，不過如果玩家想要得到第一流的聲光效果及流暢度，最好還是用4MB的 RAM 及 486SX以上的主機；如果您非常「

創造人物的畫面

PC的雷電傳說－RAPTOR

酷愛」射擊遊戲的話，千萬別錯過這個不亞於超任上面射擊遊戲的精品喲！

尖端武器大觀

◀防護力極佳的相位盾發揮功用

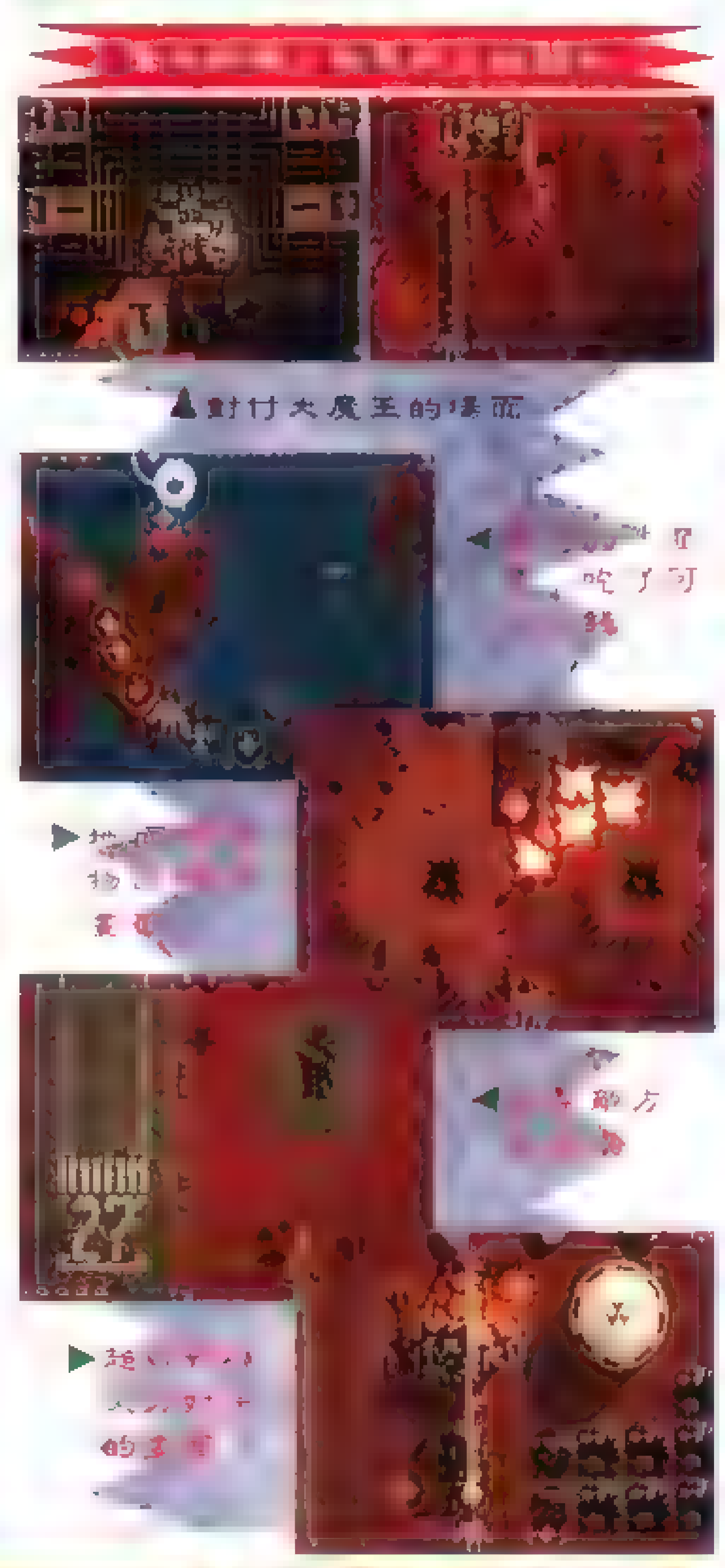
▶能夠自動鎖敵的MINIGUN

◀威力超強的雙管雷射

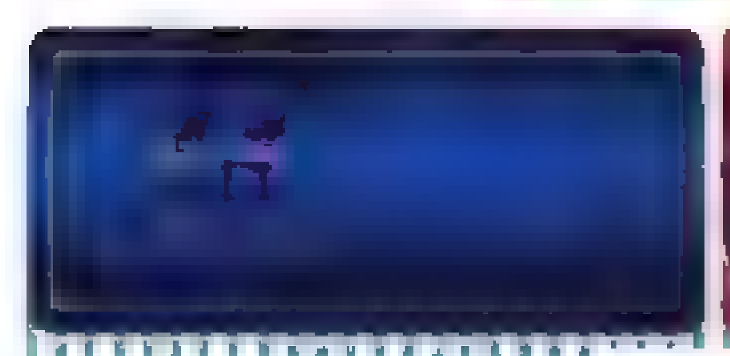
▶可以「放電加工」的能源脈衝砲

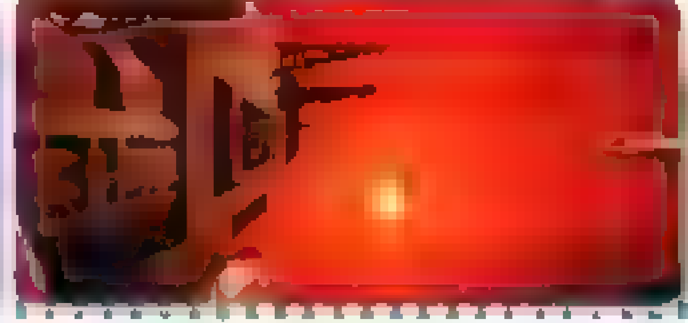
◀空陸兩用型飛彈

▶準確度極佳的自動鎖敵雷射

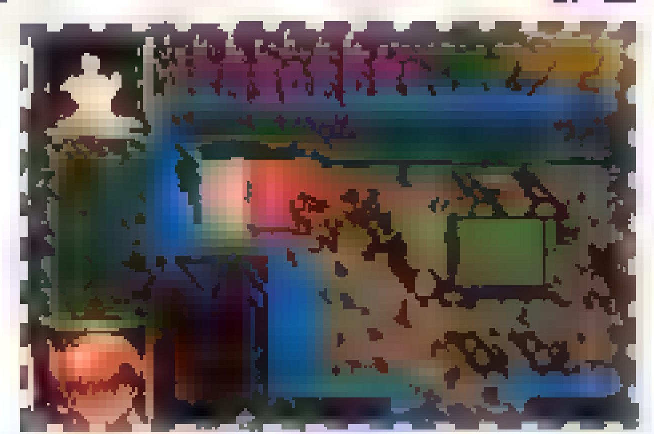


▲對付大魔王的場面





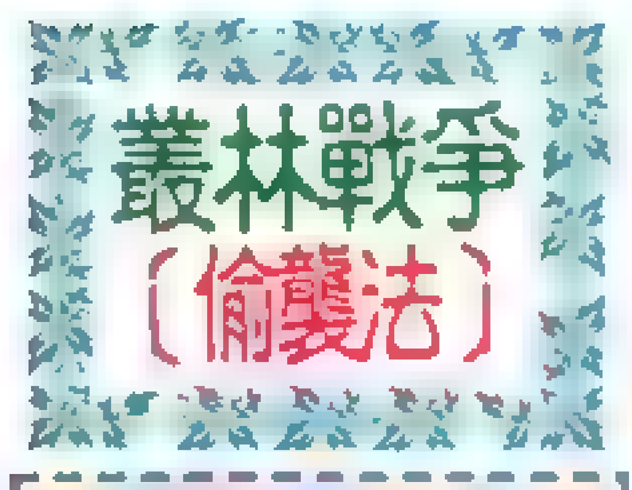
完成任務，安全的回航

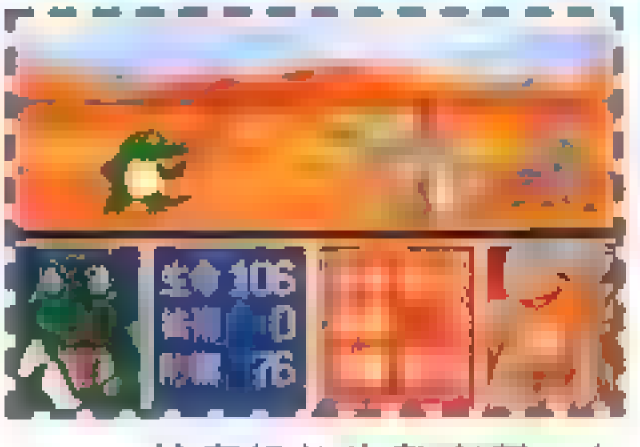


在魔眼封印這個遊戲中，人物的攻擊力與防護力，大都來自所裝備的物品，升等級只增加少數的攻擊力與防護力，所以好的武器與防具就十分重要。但是一分錢一分貨，好的物品往往都很貴，於Money就成了一大問題。最近，筆者從金光黨學了一招超級騙術，除了騙騙稿費，也特地來拯救為Money所困的玩者。

首先找兩個藥瓶價格相差懸殊的城市（以高羊市與梅布爾市為例），用低價向高羊市的商人買入大量的藥瓶（例如綠色藥瓶，50元），再到梅布爾市與其商人鬼扯一下，再回到高羊市後，其商人會以為你的綠色藥瓶是在梅布爾市以1030元買的，就會用1030元的半價515元向你收購。如此多跑幾次，Money就滾滾而來，豈不爽死了。

／梁元瑞



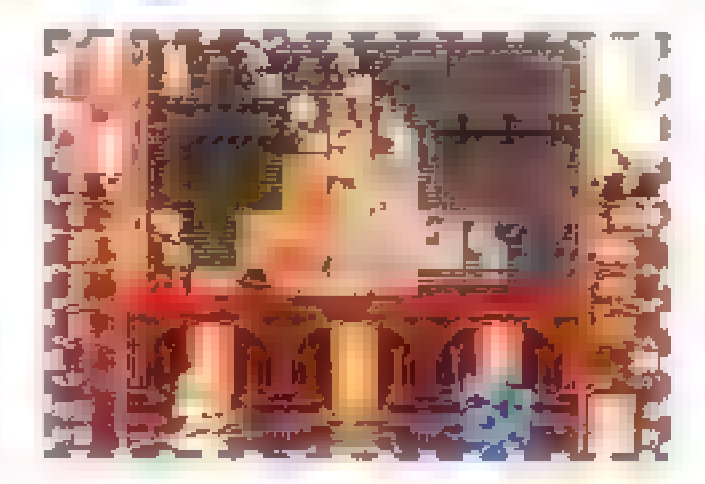


由於存檔的次數有限，加上沒有「休息」的指令，所以你是否已經被「可愛」的叢林戰爭累得半死了呢？為了減輕各位的痛苦，並且早日達成打倒米可大魔王的心願，筆者特地提供一項秘技來減少你的痛苦。

在叢林戰爭中，只要打倒一個米可雕像，你就可以獲得一次的存檔機會，這個機會不但可以幫你保住戰果，還有可能可以幫助你獲勝喲！方法是派人攻擊米可雕像但是不要打破，讓它成為再一擊就會摧毀的狀態。當你遭到大批敵人攻擊而快不支時，這會雕像就可以發揮他的妙用了。打破雕像後馬上存檔，然後再讀出存檔，結果你會發現剛剛明明已經移動或攻擊過的隊員又可以行動了。因此，只要雕像愈多，你就可以「偷襲」愈多次。像八、九、十關的雕像大約都在五、六個左右，因此你可以派一些較「肉腳」的隊員去看守雕像；一但戰況吃緊就摧毀雕像，這樣你又可以多消滅幾個敵人了。最後祝各位早日破關，

／EDWARD

嗨！我是鍾明白，各位在天使帝國中奮戰的玩家，是否能順利地看到每場戰爭的過場畫面呢？在後面的幾場戰爭中，簡直是混戰，敵我雙方的軍隊你來我往，好不熱鬧，常會在剩下幾名殘將時，慘遭對方殲滅而功敗垂成，為幫助玩家脫離戰敗的苦海，本大仙人特地傳授一套滅敵大法，打倒萬惡共匪，拯救大陸同胞，統一全……，抱歉，老毛病又犯了。只要在每關開始按（鍵盤最右邊的數字鍵）依序按下882246466A再按0，則敵人全滅，另外在按下88224646A後再按 F2 、 F3 、 F4 會出現一些好玩的畫面。



／鍾明白

創世紀七之二－巨蛇之島秘境篇

● Debuger

由於要進入某些比較難找到管道合法入場的場所，請在進入遊戲時鍵入〝Serpent P-ass〞以啓動秘技程式。

在遊戲中按 F3 ，即可看見蛇島的地圖。用滑鼠在想去的地方 Click 一下即可傳送至該處。另外，按下 F2 則會出現一秘技選單，由於其內容複雜，在此只公佈有可能用到的：

在其中按 F2 進入選單，按 H 及 P 之後，再按 X 即回到遊戲中。

現在您已是不死之身兼大力士了。移動一座山就像移動椅子一樣簡單。身上放再多的東西也不成問題（可超過最大負荷量），施法只需有藥材，法力點數根本不用管。

對 Fridigazzi 施「 Vibrate 」後，拾起她留在地上的「 Swordstrike 」，放在右手，可當武器用到你爽爲止。（一次 35 點!!）

用 F3 鍵叫出地圖後，用滑鼠在 Mad Mage Isle （瘋狂法師之島，地圖參照 53 期攻略）西北方的山上 Click 一下，即可傳送至該山的內部。如果沒有剛好進去，把自己移入通道中或是拆山（好狠!!），再進入。內有大批大批的寶藏及第三把 Juggernaut Hammer ，喔！還有一堆…裸女。

看到一座孤島在 Montior 東方了嗎？用 F3 叫出地圖後進入該島上的山內。哇！一堆堆的魔甲、魔靴、人神杖、玻璃劍及混沌之蛇黑石像、秩序之蛇黑石像、混沌之蛇眼、秩序之蛇眼、平衡之蛇黑石像等寶藏，呼！呼！爽！

用 F3 叫出地圖，在西北方地圖的邊緣 Click 一下，便可來到遊戲的「人渣垃圾場」。所有在遊戲中被殺的生物皆會被傳送至此。

在此把密技再詳解一下：

遊戲中所有的角色都有編號，要對他（她，牠，祂!?）修改時便會要求輸入角色的編號。要查看其編號，在遊戲中按 F2 後，再按 N 、按 X 回遊戲中。如此一來，所有的角色皆可看見其編號了。要使其編號不顯示，只需重複上述 STEP 即可。

人物角色的調整選單，按 F2 後，按 M ，輸入要修改之角色編號。

人物的屬性修改在調整選單下按 S 後，按 D ，鍵入速度的修改值。 S 表力量、 H 表生命力， M 表法力、 C 表戰鬥技能、 X 表離開。

人物的狀況修改，在調整選單下按 N ，參考下列按鍵：

G ：死亡 Y/N
I ：是否在隊中
A ：睡眠中 Y/N
B ：是否被迷惑（ Charm ）
C ：麻痺 Y/N
D ：中毒 Y/N

另外有些聖者（ NPC ＃ 0 ）才有的指令：

N ：是否裸體
W ：調整溫暖度
S ：性別
X ：離開

人物的行動修改，在調整選單下按 B 後，看螢幕上的行動，再按下其代號。

Talk 表談話，角色會和聖者談話。 Farm 表耕作，角色手上會自動出現鐮刀，若在田農附近則會喊〝 Work … Work … Work 〞、〝 We need rain 〞這類的話。 Eat at Inn 表在客棧吃飯，角色會不斷的喊〝 Menu 〞、〝 Ale ！〞、〝 Burp ！〞這一類的話語。 Dance 表跳舞，角色會手舞足蹈的轉地旋轉。 Balck Smitch 表打鐵。 Waiter 表侍者… X 表離開。

使人物自動變出並裝備一把彎手，在調整選單下按 P 鍵。

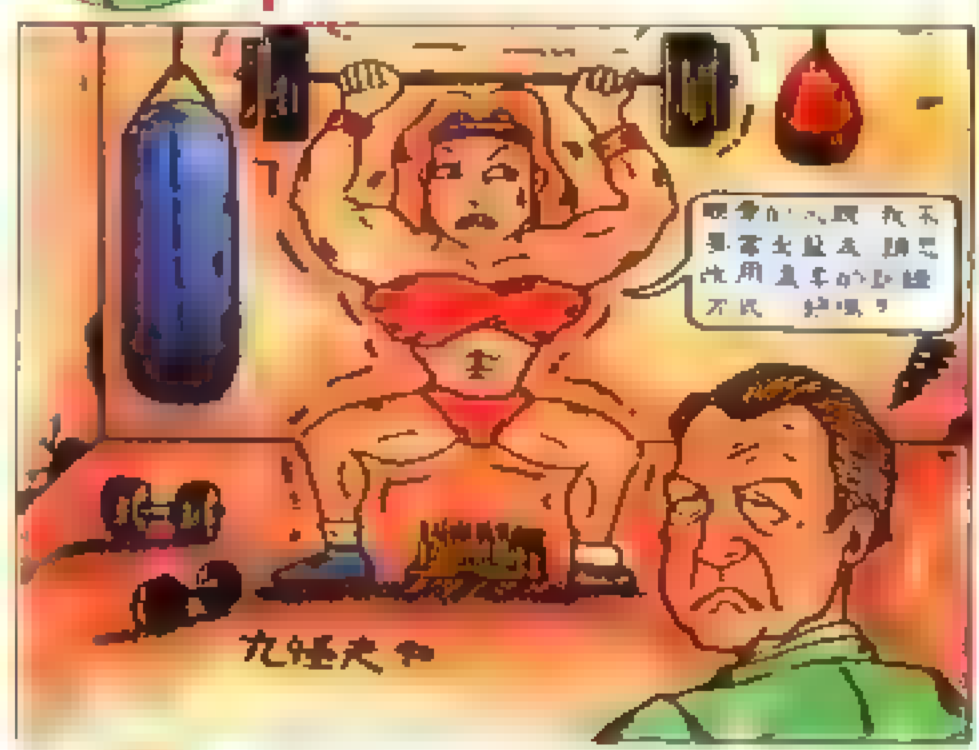
在按 F2 後，按 S ，再鍵入時間，天數即可修改時間。按 T ，鍵入想找的角色編號即可傳送至其身旁。按 P 成爲不死之身。按 H 可搬動任何東西（人也可以哦！），也可空手接箭（在敵人射出矛或箭枝時按下 I ，再把敵人的箭枝移入背包中）

OK !!有了以上秘技， Guardian 也不足對手了!!加油吧!!

PS ：安裝了資料片『銀色種子』者不適用!!切記!!

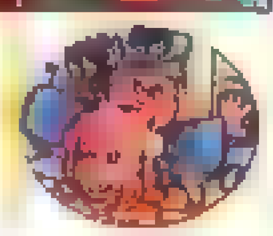
電玩短路

我是盡責的父親，竭力教育女兒十八年…沒想到….

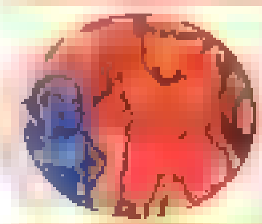


在2D平面遊戲中待久的角色，若改至3D立體遊戲中登場，大概會像爬好漢坡般的吃力吧！

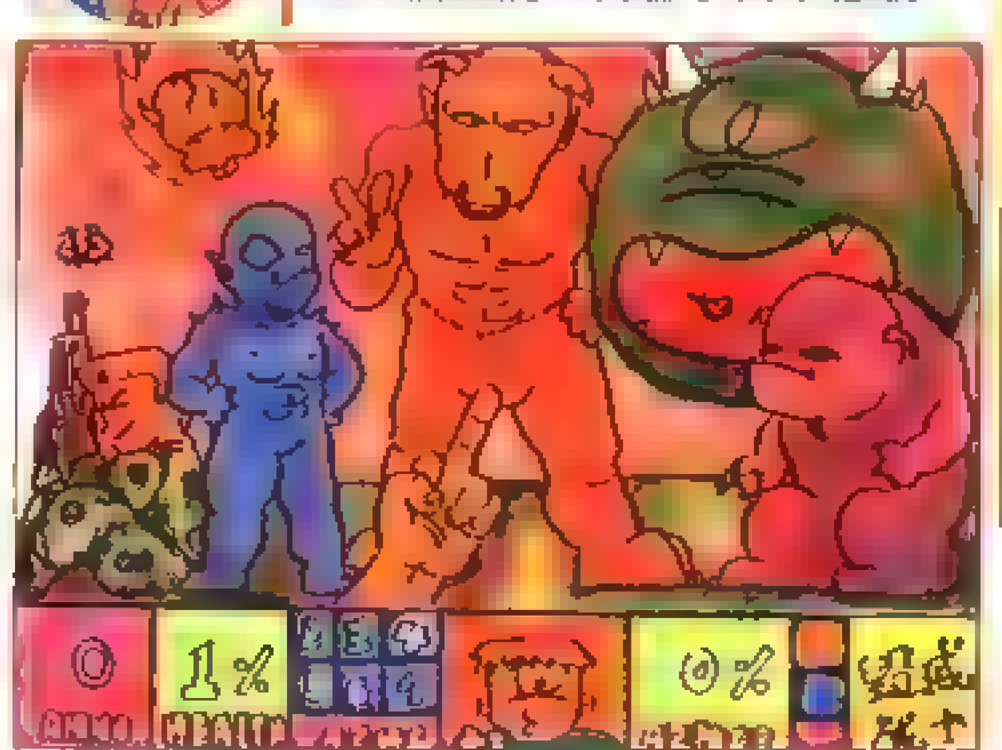
英雄傳奇III ——
遊戲封面故事外一章

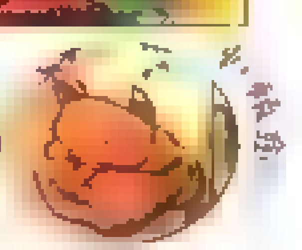


在景帝之墓中，千萬要謹記「走兩區便轉彎」的規則，但左右轉一定要轉對，以免遭夾三明治夾殺的厄運



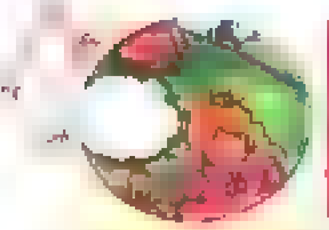
我乃毀滅戰士，雖然即將毀滅，也不要在我面前商量要派出哪一個低能「肉腳」出來應戰



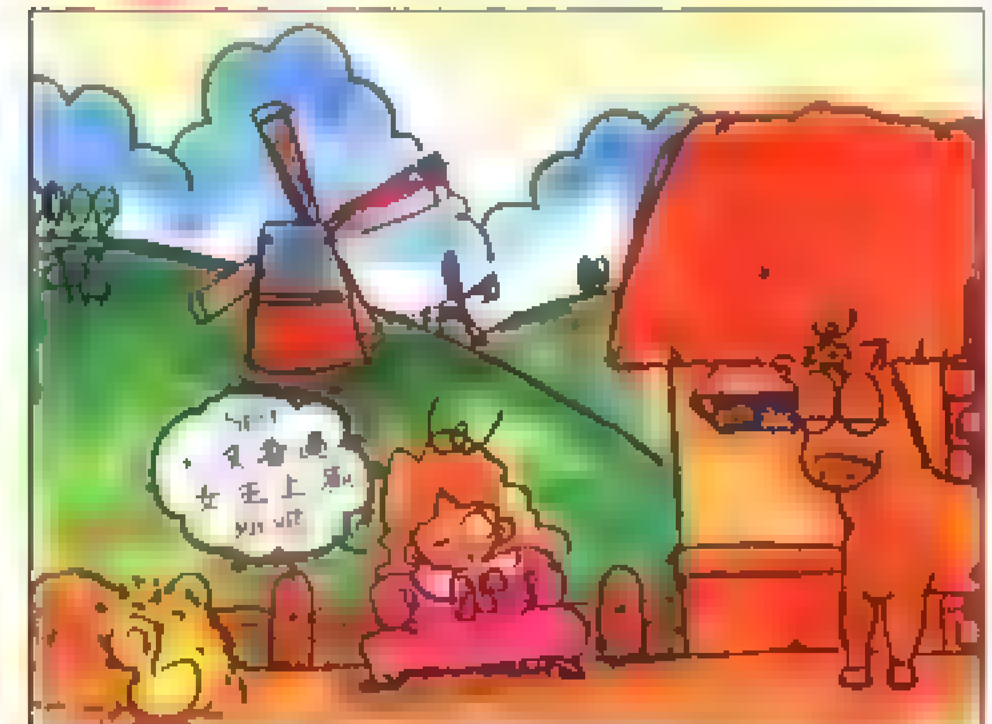


由於古月聖是專屬救援同伴的"工具"且本身防禦力很低，常是被打的目標（老實說很沒用），劇情發展他將會變成白狐，所以大伙決定不救他了

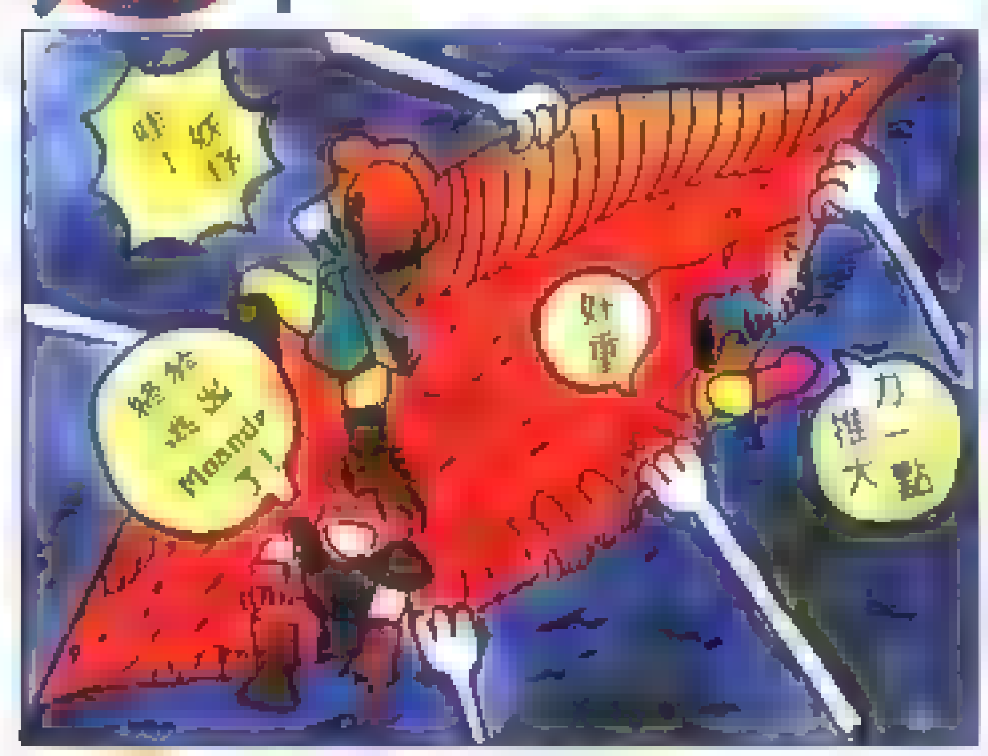
GAME SHORT

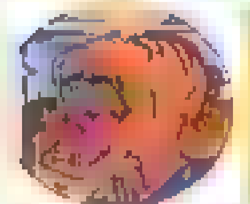


且女兒變壞時，叫她去打工，她 定會 不甘情不願，且會"蹲"在 方表現出不滿的樣子一一

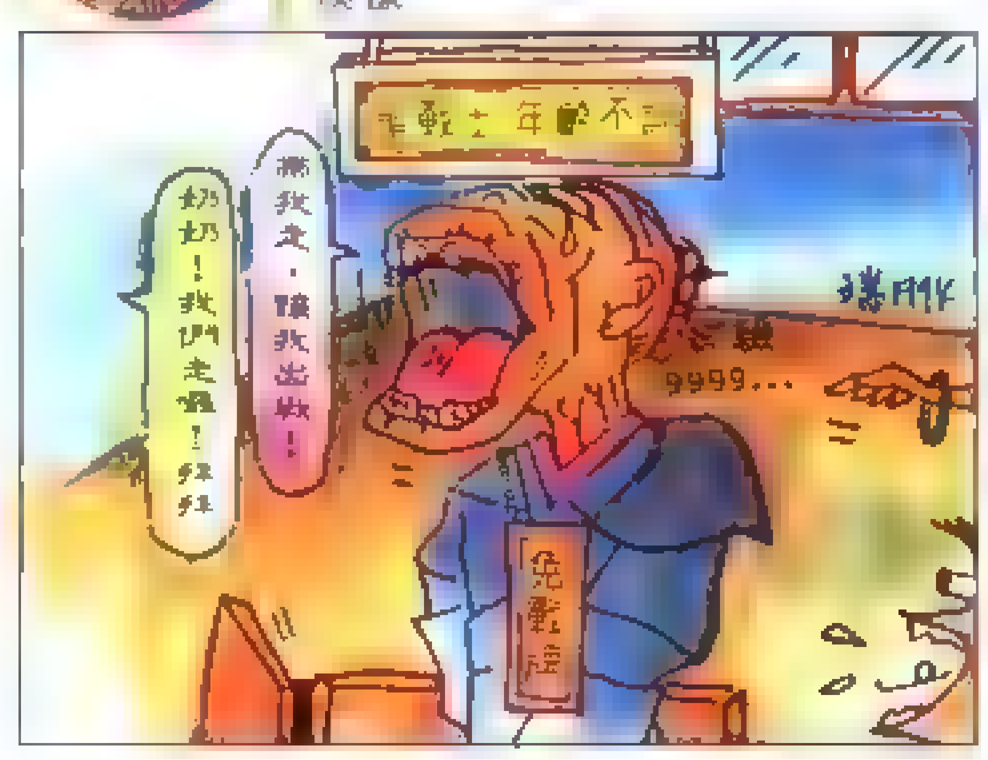


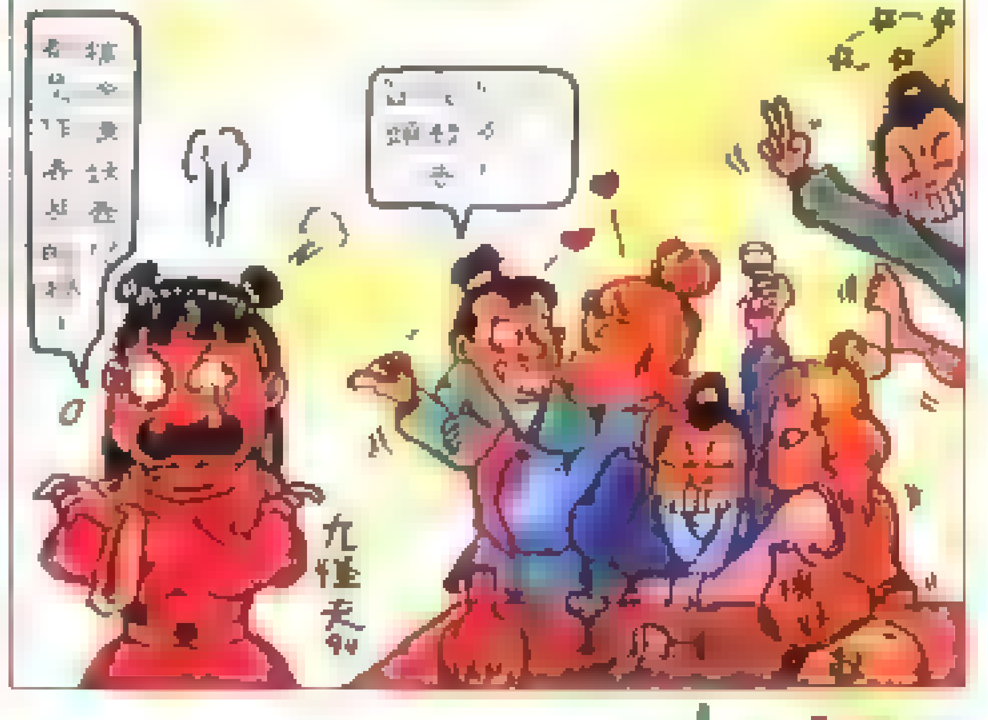
這天，醫生也瘋狂中的醫生又接到一個瘋狂病例，開刀的結果即是黑暗之池的冒險者



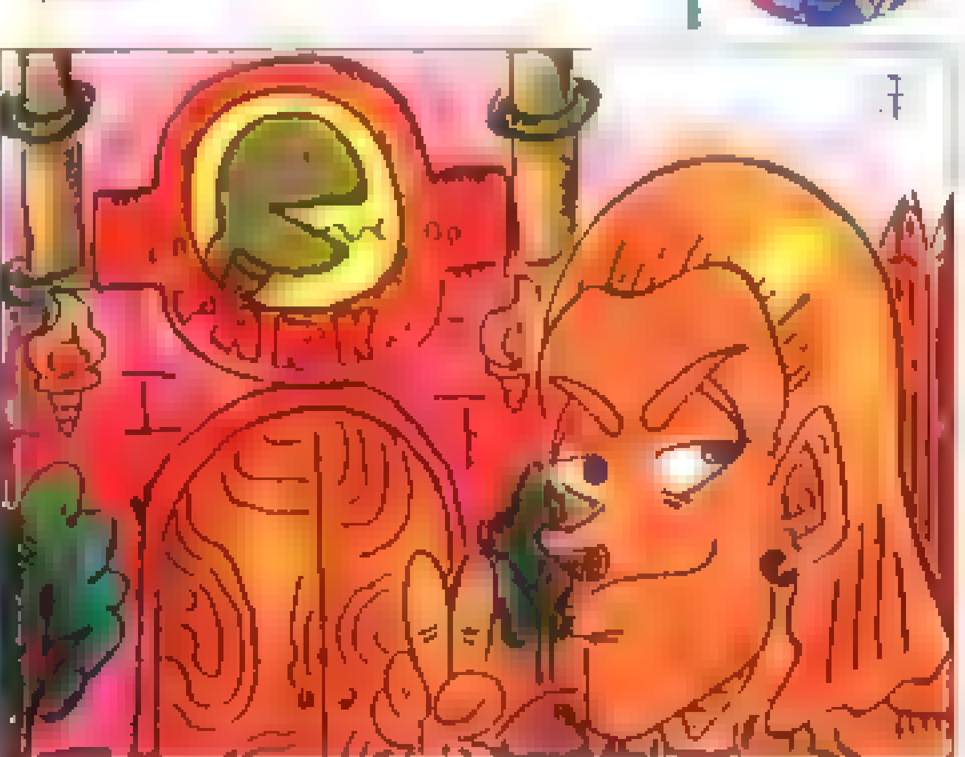


話說在天使帝國中，一名女士兵在幾番征戰成爲聖戰士後，卻也難免轉變成爲「妖嬌」模樣…



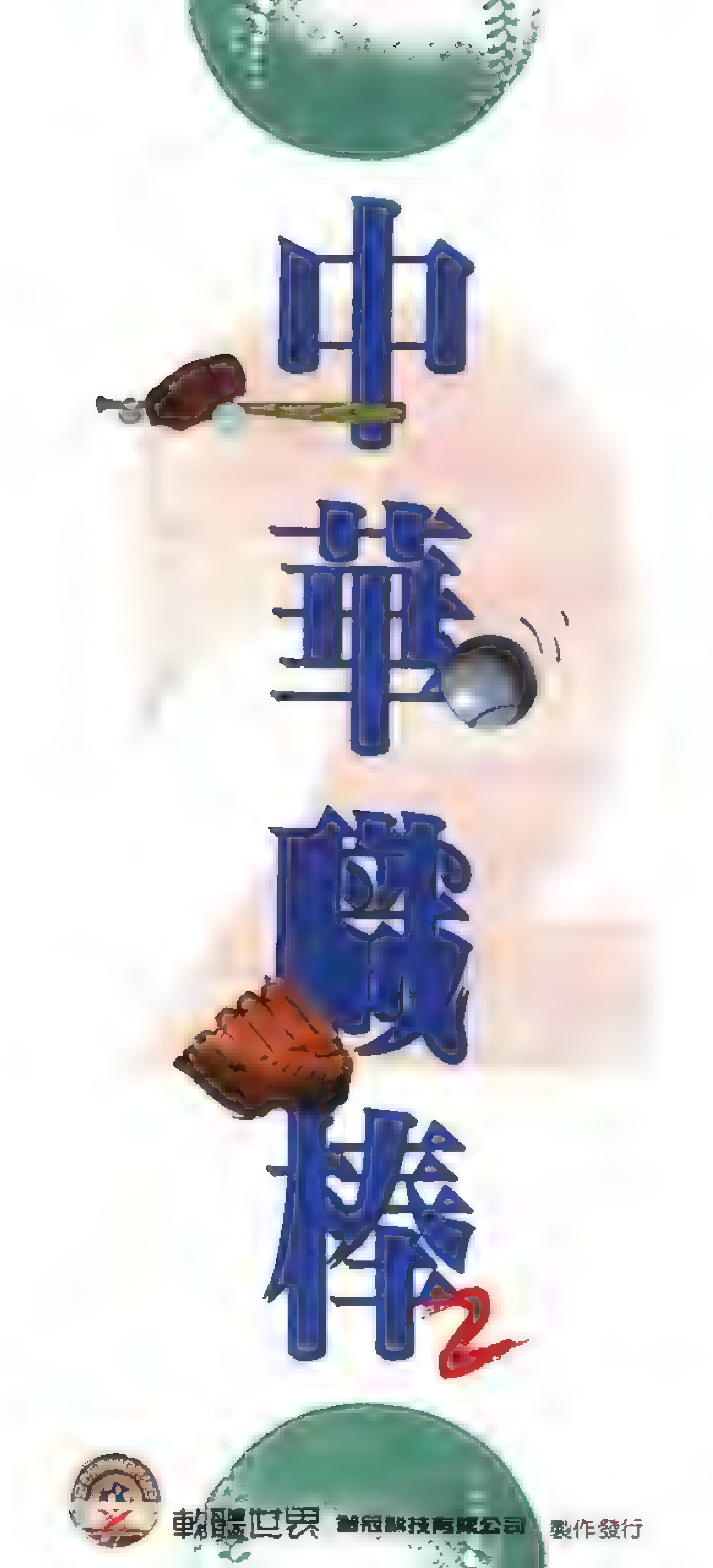


最有名的神妖 ，就 「以煉出一些不 的東西，譬如



聖者 遊蛇島後，是 在島上設了 所遊樂公司 到 聯紀？！

兩魔教下才把中，魔教能功庫，內功盡失的傅劍寒帶了分舵企圖使傅劍寒成爲中國最後的一個


中華職棒2
軟體世界 智冠科技有限公司 製作發行

職棒五年

勢力狂飆

王子
廖
BASEBALL
軟體世界
智冠科技有限公司 製作發行

Baseball
秋風瀟瑟
路上行人三三兩兩
從路的那頭搖搖晃晃走來一人
蓬鬆略亂的頭髮、朦朧茫然的眼神
一付失魂落魄的模樣
咦！那不是大伙心目中得帥哥廖敏雄？
顛倒的步伐
一點也看不出他在球場上的奕奕丰采
這是怎麼一回事？
難道他遇到了人生的低潮或是什麼致命的打擊？
只有在你當了他的經紀人後，才能與他的生活結合，深刻的了解他的困難，並幫助他在社會上出人頭地。
你可以親手塑造一位令青少年尖叫膜拜的偶像，也能讓他更快活愉快的度過一生。高薪、美女在懷的金飯碗或平凡處境拿死薪水的小職員，都在你的掌握之中。
職棒明星廖敏雄的將來會是如何呢？

策略遊戲的登峰造極之作

ORBITING

TROOPSHIP

REMOTE VIE

在變幻莫測的宇宙中，您的每一項錯誤決策都可能釀成巨禍！

這是一個以征服太空為主題的策略遊戲，玩者扮演的是宇宙拓荒者的角色，遊戲的最終目的，就是成為太空中唯一的統治者。

- 完全以32位元程式碼撰寫，遊戲的執行速度十分高
- 船艦造型是以「光跡追蹤」法製作
- 語音完全數位化
- 介面十分親和易學

Interplay

COLONIZATION

Actual IBM screen shots

PATROL AREA

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02 7042762 台中 04 3257900 高雄 07 3369637 代理發行

您可以遊戲人生
因為
松崗愛惜您人生的遊戲

UNALIS

黑暗原力

鈦戰機

• 分爲訓練課程、歷史戰役和勤務飛行三種遊戲模式 •

• 六種帝國軍最精銳武器

包括一種從未在電影或遊戲中出現的超級鈦戰機 •

• 數十項精采絕倫的任務 •

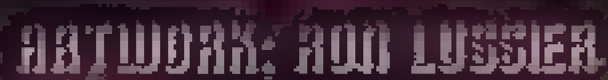
• 更爲先進的繪圖引擎 •

• 叩人心弦的背景 … 維德進行曲」 •

LAWRENCE HOLLAND … KILHAM 年度超級鉅作

ARTWORK: RON LUSSIER

DESIGN: TERRI SOO HOO



松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02 … 台中 04 … 高雄 07 … 代理發行

您可以遊戲人生
因爲
松崗愛惜您人生的遊戲

UNALIS.

精英時代

Flying The Best !

VIRTUAL PILOT™

舒適的操控性能，讓你感覺在雲上的

像是汽車的駕駛盤

或更像是飛機駕駛艙配備的

賽車搖桿

只要你一旦上手操作

就會迅速明瞭

為甚麼

美國聯邦航空管理當局(FAA)

[illegible]

賽車搖桿通過飛行儀器檢驗(IFR)

精準的X軸，Y軸控制

新流線的設計

以及兩個發射按鈕

以最佳的材料零件組配完成

賽車搖桿

是玩真的

台灣總代理 松崗電腦圖書資料股份有限公司

全省特約經銷商

地區	經銷商	電話
台北	[illegible]	02 3222385
台北	[illegible]	02-3844810
台北	[illegible]	02 3821078
台北	[illegible]	02 3710800
台北	[illegible]	02-3884098
台北	[illegible]	02 8238778
台北	[illegible]	02 3919282
台北	[illegible]	02 2662125
台北	[illegible]	02-8839032
台北	[illegible]	02-3218620
台北	[illegible]	02 8518501
台北	[illegible]	02-3210766
台北	[illegible]	02 8238778
台北	[illegible]	02-8317458
台北	[illegible]	02-3847668
台北	[illegible]	02 5166234
台北	[illegible]	02 9335091
台北	[illegible]	02 3556034
台北	[illegible]	02 3577654
台北	[illegible]	02-7281711
台北	[illegible]	02 3577085
台北	[illegible]	02 3211268
台北	[illegible]	02 2767292
台北	[illegible]	02 2602562
台北	[illegible]	02 5823927
台北	[illegible]	02-8557731
台北	[illegible]	02-8832914
台北	[illegible]	02 5227349
基隆	[illegible]	02 4201759
[illegible]	[illegible]	03 3354950
[illegible]	[illegible]	03-3329866
[illegible]	[illegible]	035 218272
[illegible]	[illegible]	035 275797
[illegible]	[illegible]	03 4262619
[illegible]	三井資訊有限公司	03-4257798
台中	[illegible]	04 2210270
台中	[illegible]	04 2213669
台中	[illegible]	04 2265636
台中	[illegible]	04 2250961
台中	[illegible]	04 2221275
[illegible]	[illegible]	06 2268862
[illegible]	[illegible]	06 2241795
[illegible]	[illegible]	06 2240437
[illegible]	[illegible]	06 2887682
[illegible]	[illegible]	06 5326433
高雄	[illegible]	07 3857648
高雄	[illegible]	07 22316 9
高雄	[illegible]	07 2616858
花蓮	[illegible]	038 336483
花蓮	[illegible]	038 339402

超華麗的中國山水RPG世界

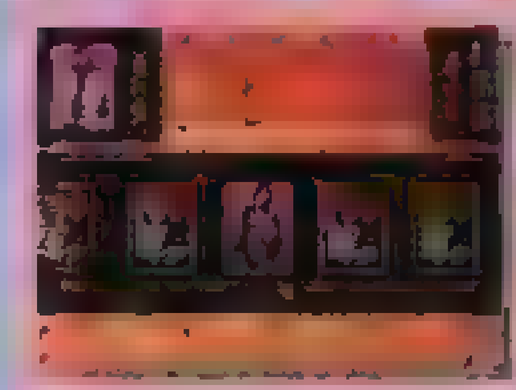
軒轅劍 貳

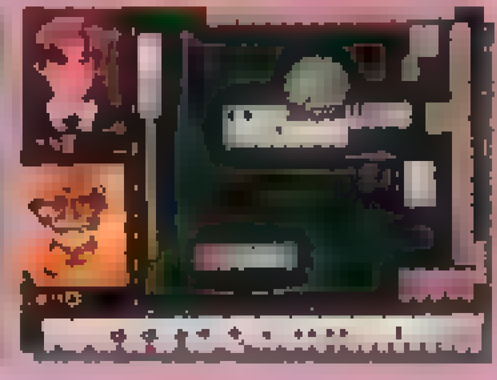
★豐富的劇情，帶動整個遊戲。
★精緻的造形動畫貫穿全場。
★山水畫表現的作戰場景。
★華麗的戰鬥效果動畫。
★獨特風格的背景音樂。
★操作簡易，容易上手。
★煉妖壺系統可補捉妖怪並自由合體。

席捲台灣新麻將風

正宗台灣 十六張麻將

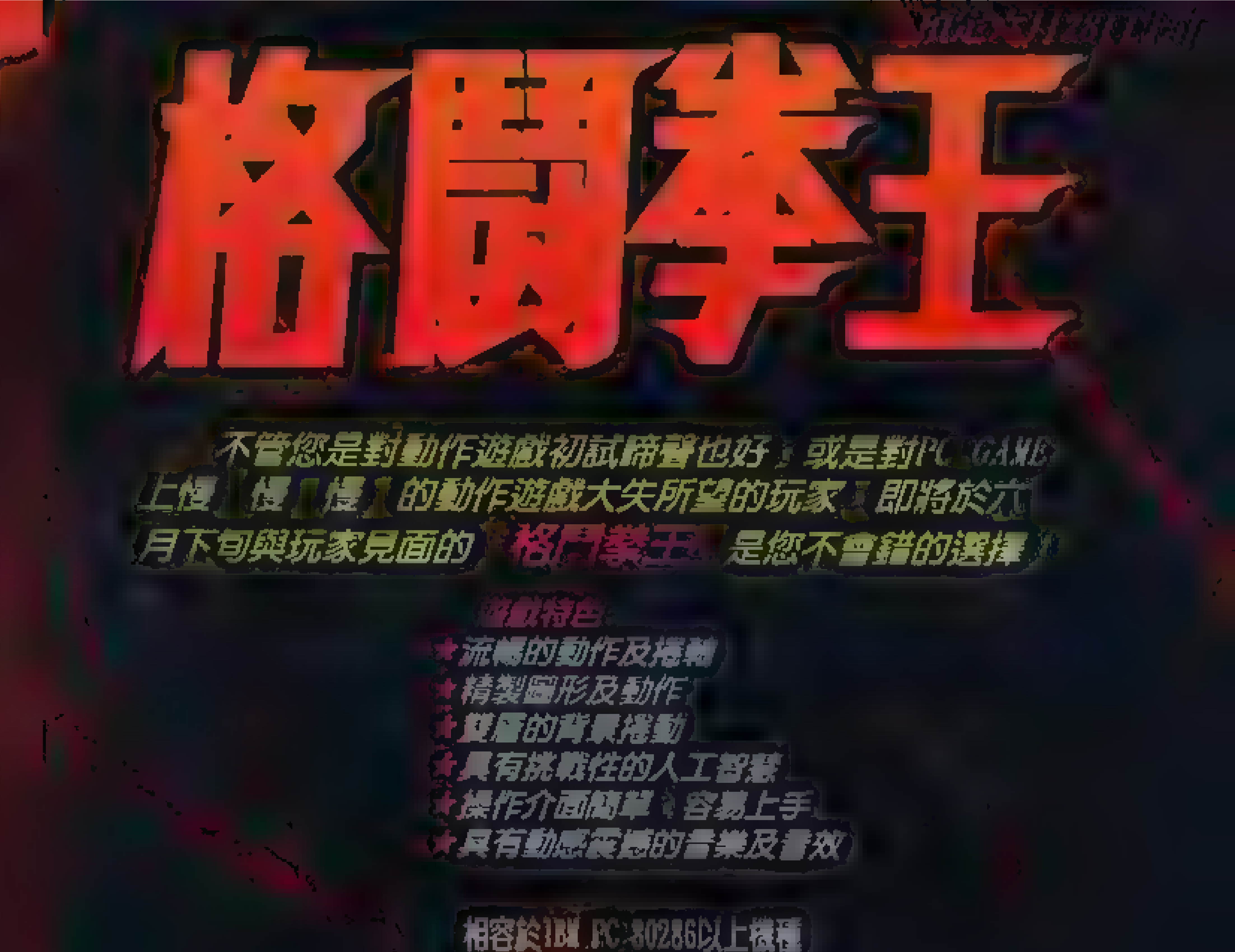
●模擬真實牌局，角色人物AI個性均不同。
●南腔北調的對白語音、臨場感十足。
●搭配職業個性、怪招百出，黎死人不償命。
●教學修業兩模式，讓菜鳥也能變郎中。
●可自由設定籌碼，反應快慢、台數。
●中國鄉情的樂風讓人渾然陶醉。





大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL (02) 356-3567 FAX (02) 356-0983 服務專線 (02) 3..95

激鬥


格鬥拳王

CD-ROM • WINDOWS

巨璣多媒體最新力作

寶島水族世界

和魚兒同享繽紛的水底夢幻之旅

這是一上市，便獲得金鼎獎首獎的中文多媒體光碟，以精緻的聲音、影像、動畫及影片之交織，建立了饒富知識性、趣味性、教育性的水族生態王國，整個水族世界由八個主題館構成，內容深入淺出，豐富有趣，錯過可惜。

寶島動物園

讓您在家也能逛動物園

寶島動物園共收錄了百多種動物，數百張的256色照片及精心挑選的FULL SCREEN全螢幕，全彩照片，還有活潑生動的動物影片、叫聲，並有驚奇的卡通動畫，是一部適合親子同樂、朋友共賞的寓教於樂之光碟軟體。

巨璣媒體庫

電腦玩家最佳的多媒體資料總匯

這是一張多媒體CD-ROM玩家不可或缺的資料展示光碟，內容有全彩精美的中國古風照片、可愛的動物及豔麗的花卉等珍貴寫真，更有生動的影片及3D動畫；其中還收錄了10首專業配樂大師的精選作品，還有100組製作多媒體不可或缺的物件及影像圖檔轉檔／壓縮軟體。

花事

多媒體園藝小百科

花事是第一套在中、英文 Window 環境下，完全以中文呈現的光碟軟體。內容收錄了我們日常處處可見的觀花植物，除了精美的彩色（256色）花卉照片數百幅外，更有親切的國台語旁白（100% CD音質）及旋律悠揚的音樂，充份展現最佳的視聽品質。

專業共同體

我們有太多的點子需要您一起來實現！

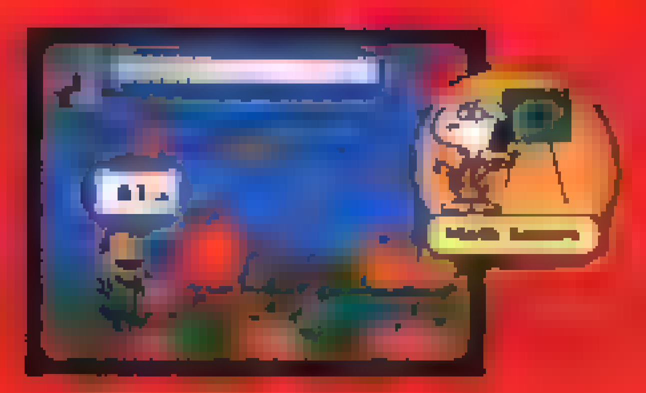
歡迎

多媒體程式設計
公關企劃
業務高手
來函自薦
共創事業

巨璣資訊有限公司

電腦教學軟體

在Windows的環境下，以遊戲的方式及生動活潑的內容幫助小孩子增進算數、英文能力、地理知識及閱讀技巧，提早發掘藝術天份，同時提高手眼協調性與基本電腦操作技巧。



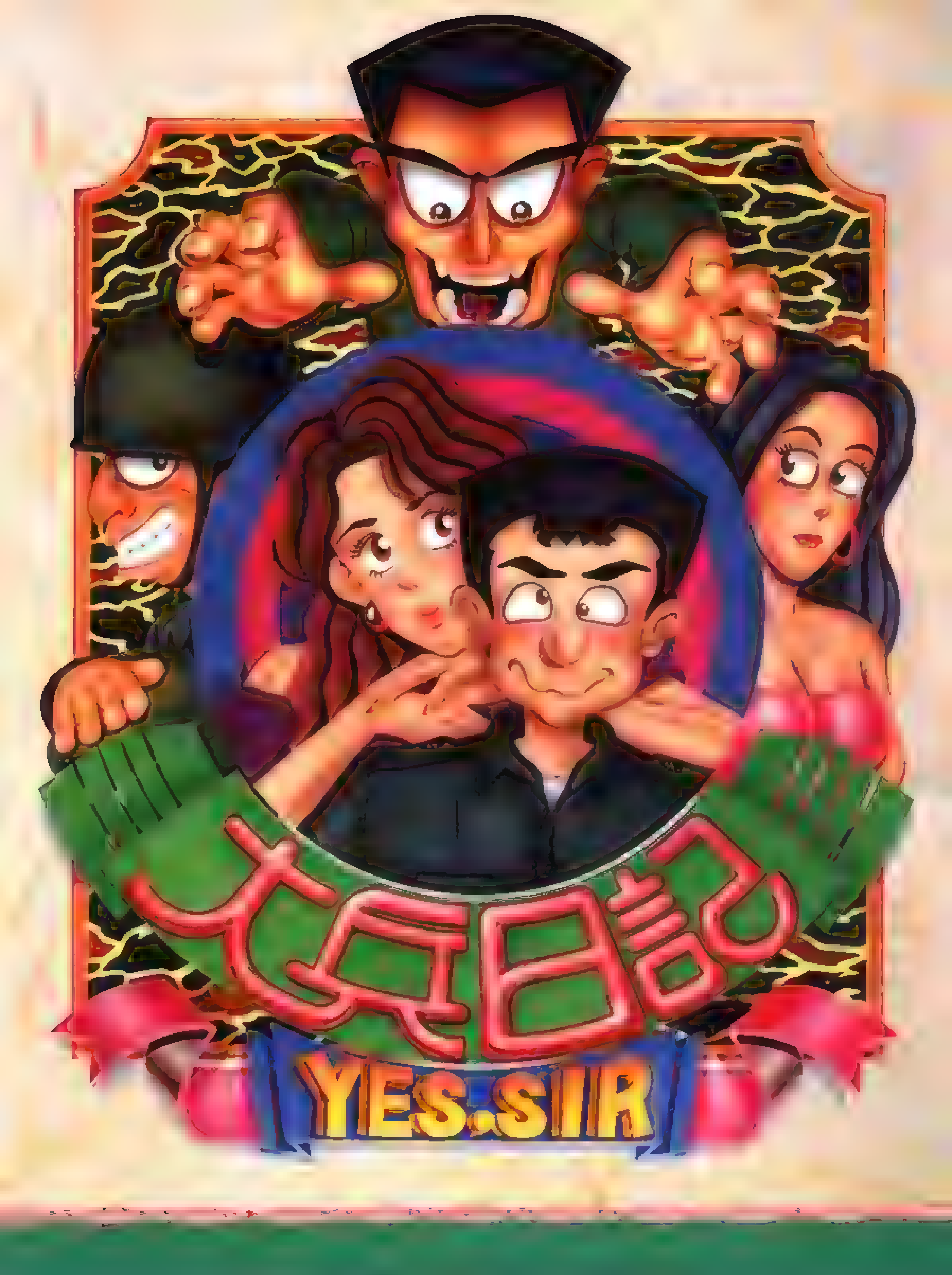
算術

拼圖

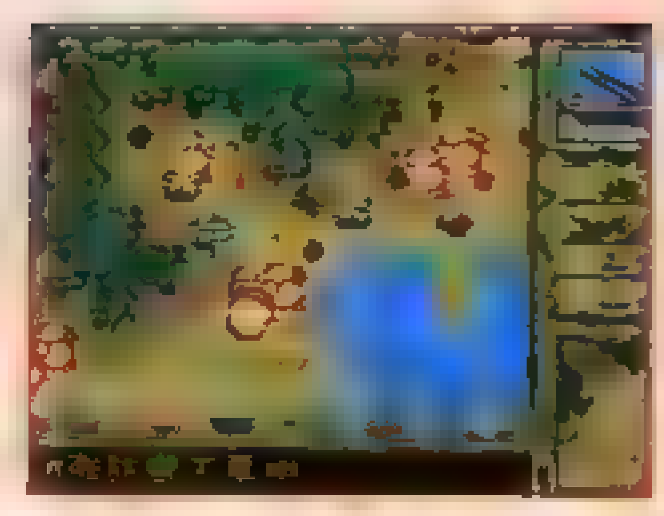
台灣總代理

科鈺電腦有限公司

大宇資訊有限公司



男當兵，女變心；如何不變心，全都在大兵。



讓男孩 害怕 的—軍事訓練

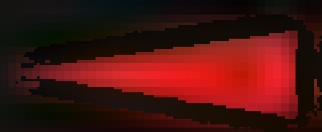
讓女孩 心跳 的—大兵風情

讓男人 回味 的—實兵對抗

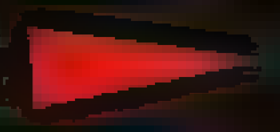
讓女人 幸福 的—刺 槍 術

使男孩變成男人的地方....

就在—大兵日記



FLAME DRAGON KNIGHTS



炎龍騎士團

邪神之封印

戰略遊戲

現已熱烈發行

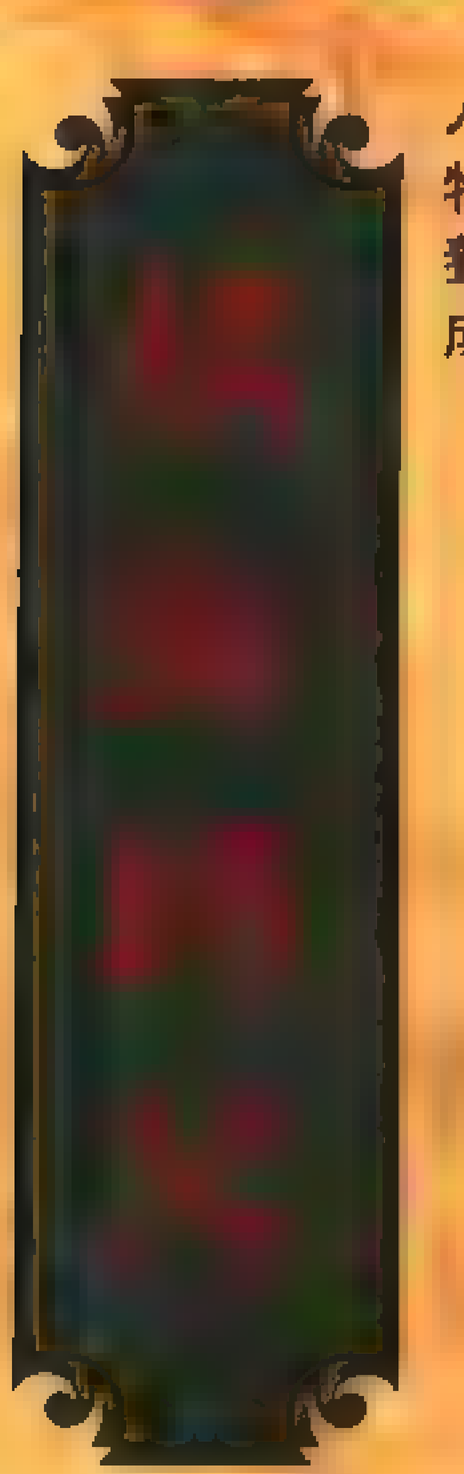
7000枚送完為止

高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053

台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991

人面蛾

光碟版及磁片版同時發行!



人物養成

您想打作一位自己心目中的俠士嗎？

為了得到武林奇書「絕天九書」，您必須培育一名優秀的弟子，以便在十年後爭取「絕天九書」的比賽中獲勝。從八歲到十八歲，凡舉文學教養、內功武術都是您教育徒弟的途徑，但徒弟的性格和品行也千萬不可忽視

在您的教養之下，徒弟將會成為一代大俠，邪派外道，或是庸碌一生？一切都操在您的手中！

- 可自 個門派四名男女少年中選擇徒弟，不同的武學，不同的師承，變化性大。
- 數十種文武鍛鍊課程，佐以個性和情緒的變化，讓您教育理想中的俠士。
- 最真實的招式戰鬥模式，十餘種敵人、近百種招式，保證精彩刺激。
- 自十 歲起加入出外遊歷模式，讓您的徒弟遍遊五湖四海，廣見識、增經歷，隱藏各地的事件讓您的徒弟剷奸除惡，學以致用、 展身手。
- 提供多種不同結局，更增遊戲樂趣。

EMPIRE Deluxe

∮挑戰你的領導能力，
你將指揮陸海空三軍對抗強大的敵人，
考驗你的戰略技巧和讓你建立屬於自己的帝國

∮總共可有六名人類或電腦玩者一起進行遊戲

∮有不同的難易程度，
若選擇專家程度，
則加入更多的軍種及地形效應、經濟、生產等項目

∮Super VGA 800×600畫面。

∮可透過modem或網路等方式與朋友共同進行遊戲。

∮多種[illegible]戰場可以選擇。

創世紀－VIII－異教徒

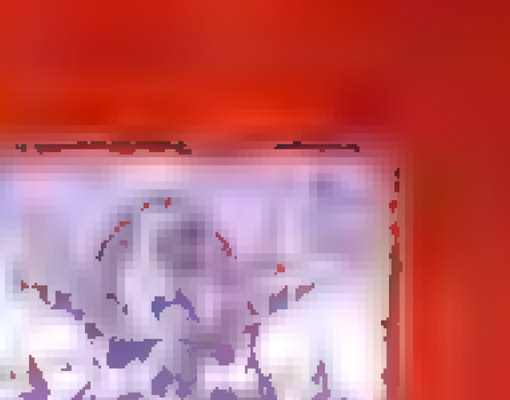
[illegible]來到，[illegible]一[illegible]第八代，而[illegible]有其進步及[illegible]深深吸[illegible]友們。[illegible]在製作造[illegible]精安排[illegible]遊戲"[illegible]上所做的努[illegible]是大家有目[illegible]各大[illegible]倫理"及[illegible]好遊戲，往[illegible]各[illegible]先驅者創[illegible]"大"出現了什[illegible]。現在[illegible]與大戰[illegible]更超過[illegible]方式，[illegible]遊戲的[illegible]，不論它是[illegible]正在[illegible]朋友，[illegible]且[illegible]。

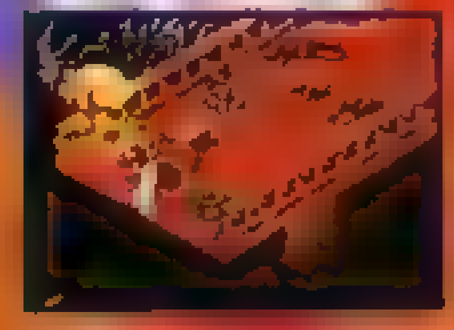
⊙更豐富、生動[illegible]世界，玩者[illegible]體的冒險生[illegible]真實而且[illegible]的。

⊙[illegible]天地，[illegible]的儀式、文[illegible]法一一[illegible]

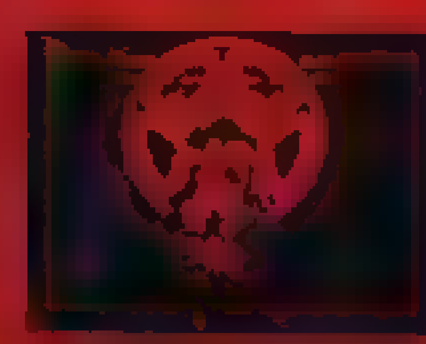
⊙[illegible]到的地方，[illegible]仍會[illegible]自己

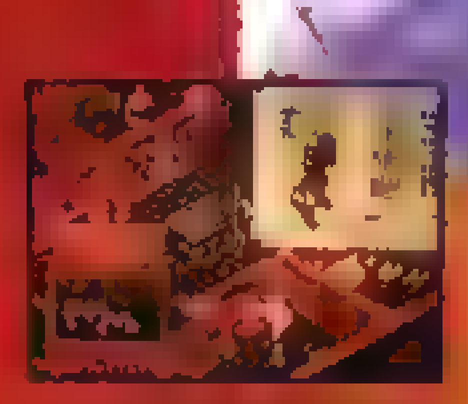
⊙人物的[illegible]多變，包[illegible]小[illegible]裝飾品[illegible]每一[illegible]人物有 410 幅[illegible]動作，而[illegible]聖者一人[illegible]1330 幅。





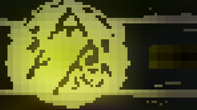
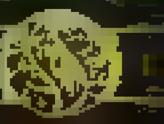
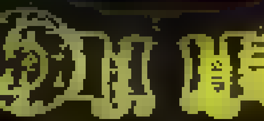
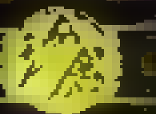
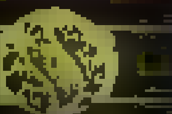
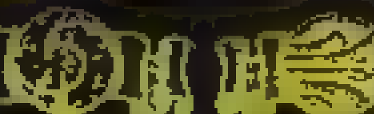
⊙什麼人門去？好厲害！連聖者[illegible]倒了！





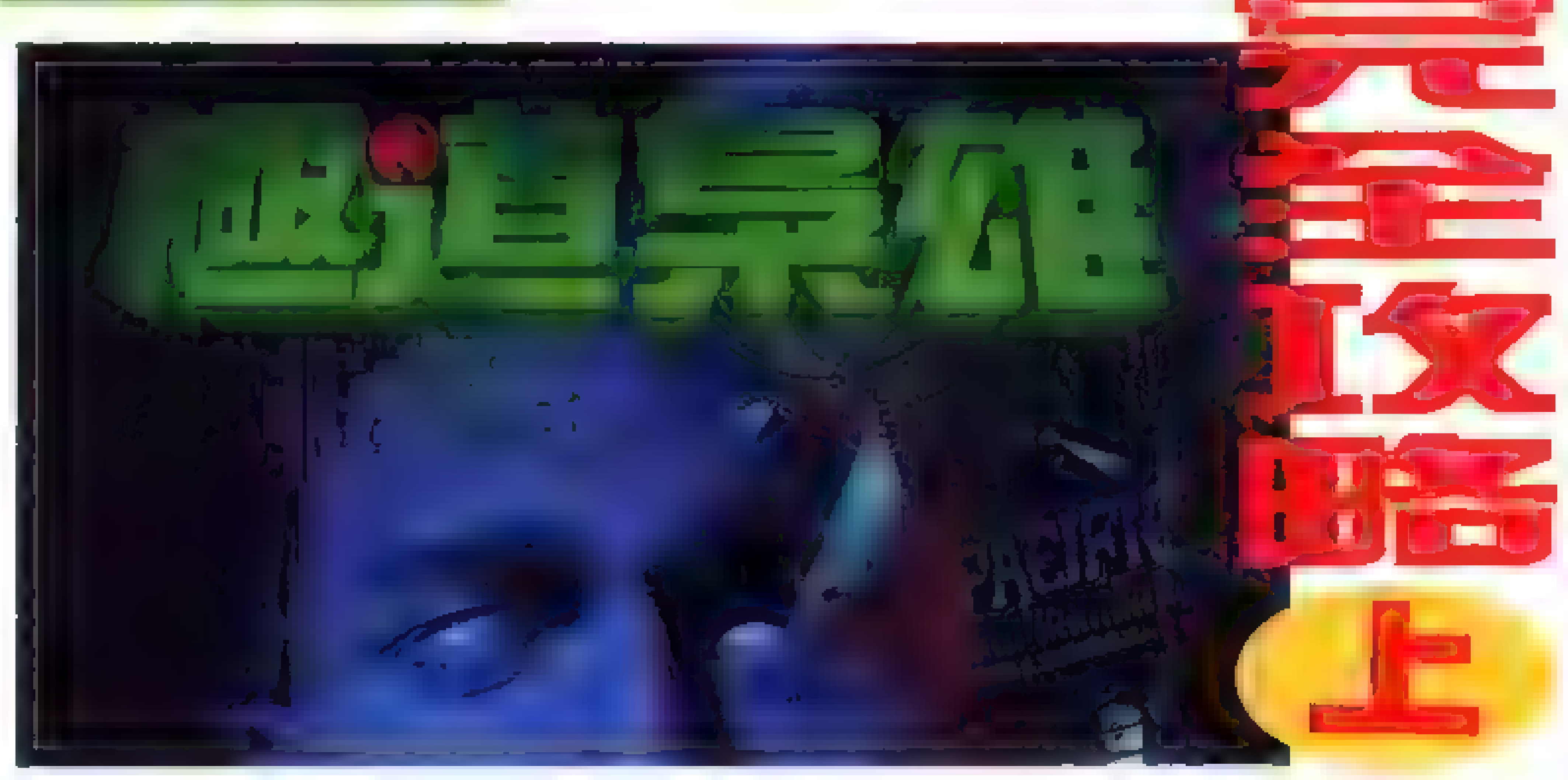
⊙血血的儀式，連地[illegible]也來"觀禮"，真是[illegible]不忘[illegible]。

⊙施展法術，打開密門。

PAGAN
Ultima VIII
ORIGIN
SOFT WORLD
PAGAN
Ultima VIII
創世紀
異教徒
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

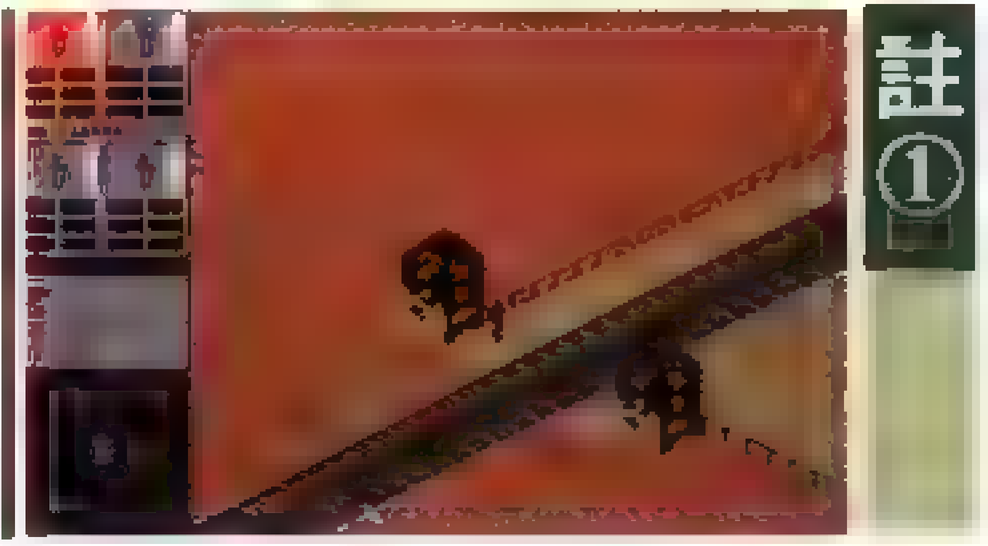
／LJC



前言

本遊戲的自由度非常大，玩家在完成數個任務後就可以選擇任務的地點，所以各位「征服」的順序可能與筆者大不相同。不過相同地點的任務內容絕對會一樣，所以不論您執行任務的順序為何，本攻略都可以適用，請各位放心吧！另外，每一關的攻略重點都會附圖（即照片）說明，以求讓各位可以輕鬆而迅速地完成任務。好了，現在就讓我們開始吧！

第1關 WESTERN EUROPE



簡報：本次任務的目的是暗殺一名從我方偷走重要資料的陸軍上校。

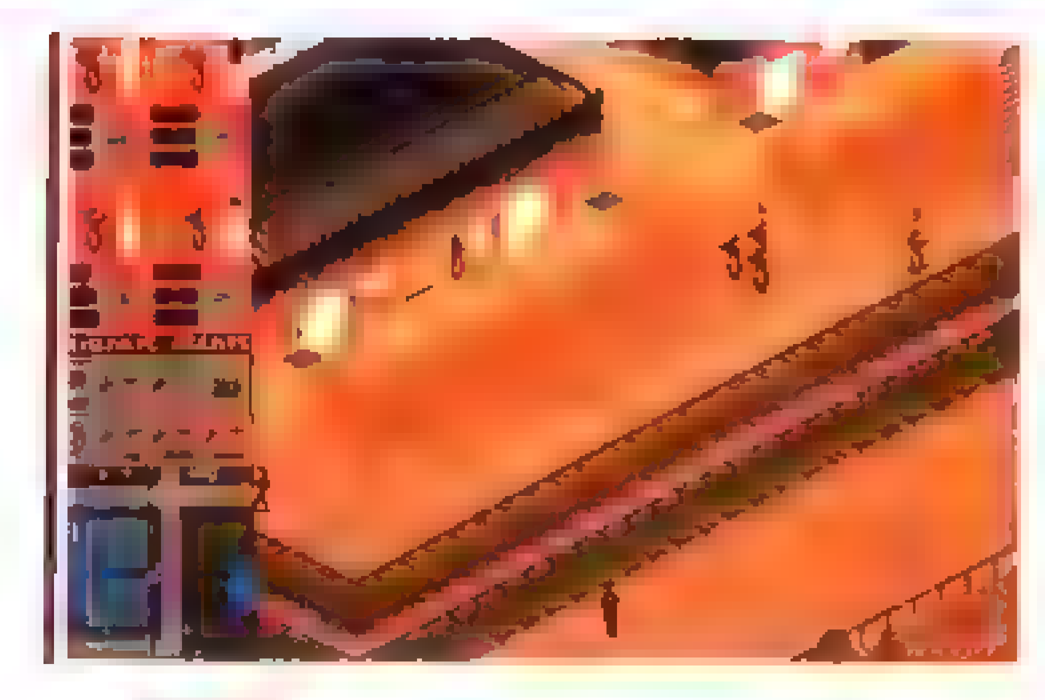
提示：在裝配生化人的武器後，接著最好選擇研究自動武器，這樣我方才能保持武器上的優勢。

本關的守衛（灰點）共配有 把 SHOT GUN，把他們幹掉後再把武器搶回來，不論要自用或賣掉都可以。另外，在附圖①中的大門守衛配有鳥茲，玩家可以偷開上校的車去做掉他，把鳥茲拿回來；這樣可以節省不少的研究時間。上校在車子被「借」走後會慢慢地逛到大門口，送他一槍任務就完成了。

第2關 SCANDINAVIA

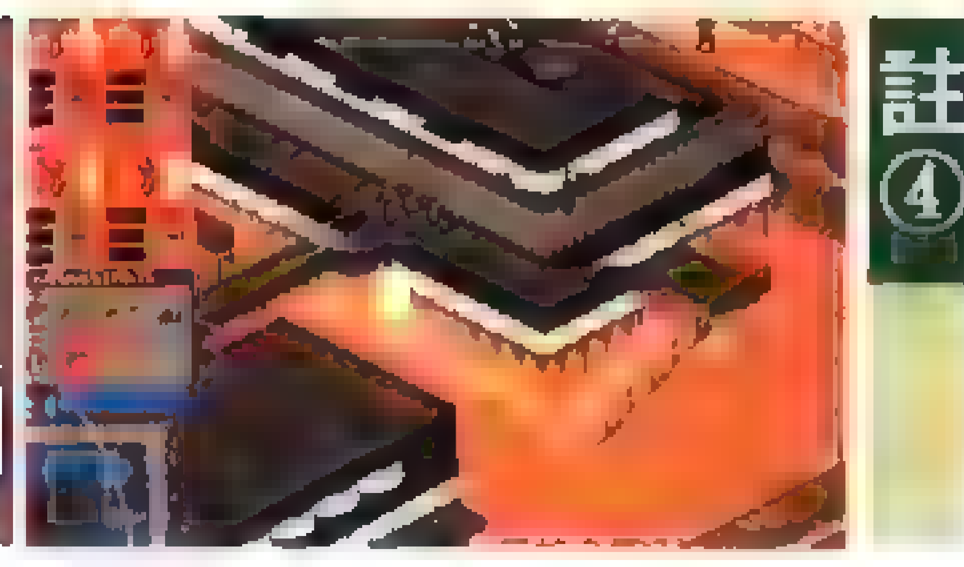
簡報：本次任務的目的是要說服（ PERSUADE ）兩位著名的科學家參加我們組織，幫助我們的研究發展。

提示：守在門口的三名守衛中，最左邊一名身上有鳥茲（見附圖②）。本次任務並不難，只要做掉那三名守衛就可以達成了。



簡　報：本次任務的目的是要清除所有的敵人特務。

提　示　本次任務也很容易完成，附圖３中的敵人特務都在台階上，所以比較需要費點力去解決他。

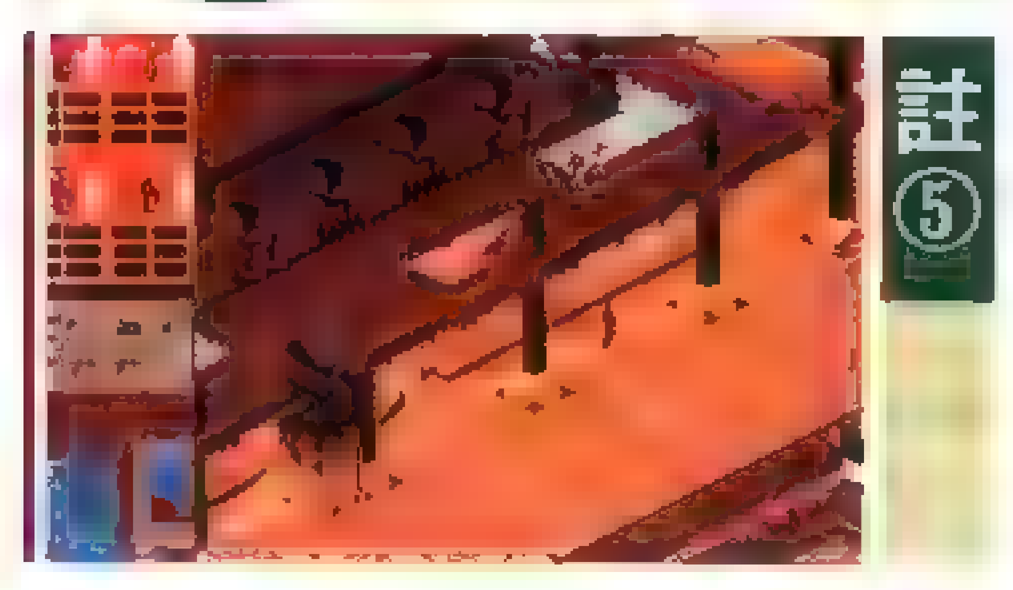


註④

簡　報　本次任務的目的是暗殺　名為敵人工作的著名科學家。

提　示：　開始要將人員移動到附圖４的位置。由於我方站在樓上，擁有絕對的地形優勢；所以前來攻擊的敵方特務不啻是在飛蛾撲火。在解決敵人的特務後，撿起他們的武器，現在就可以光明正大地去處決那位科學家了。撿回來的武器記得要先 Reload，這樣才能賣得好價錢。

第5關 URALS



註⑤

簡　報：本次任務的目的是要清除城中所有的敵人特務。

提　示：一開始最好將人員維持在附圖⑤的位置以保持地形上的優勢。如果可以的話，不妨將人員移動得更靠近欄杆，這樣可以增加準確性。如果有敵人躲在樓下而沒有被射死，可以派號、四號下去掃蕩，敵人絕對不會主動攻擊你。任務完成前記得把敵人的武器撿回去。

第6關 MONGOLIA

簡　報：一位著名的教授正在附近城市的實驗室中主持一項會議。根據瞭解，他是一名世界級的神經機械學權威，如果有他的加入，必定可以減輕我們研究及設計部門不小的壓力，所以本次任務就是說服他。

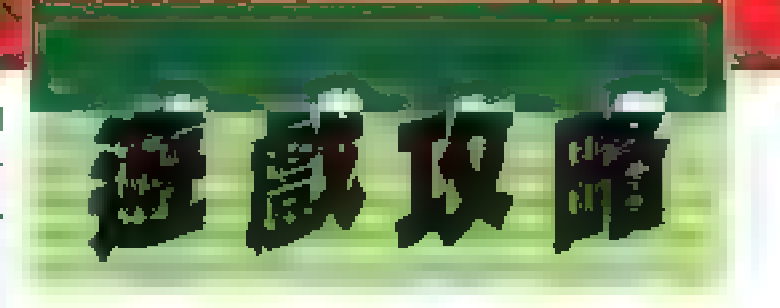
提　示：任務開始後，可以派三號或四號其中一人坐車進城說服他，其餘三人則移動到附圖６的位置以應付大舉來襲的敵人。

另外， MINIGUN 的研究最是一定要在本關完成，否則各位就有苦頭吃了。

第7關 SIBERIA

註⑦

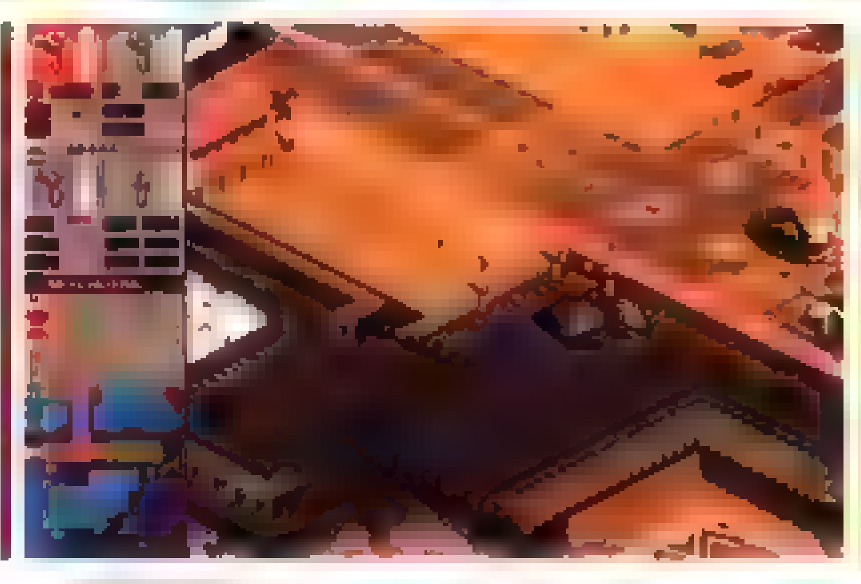
簡　報：本次任務的目的是要清除城鎮中的



█人特務。

提　示：在消滅第一波來襲的敵人後，撿起他們的武器，然後前往附圖７的地方搭乘電車，進行第二波掃蕩。如果在前往搭電車的途中因為持有太多 MINIGUN 而使速度減慢時，可以向警車開槍；開警車的速度是絕對比跑步快的。本次任務結束後，光靠武器大概可以得到近十萬元的錢，這下子又可以好好充實裝備及從事研究了。

第8關 KAZAKHSTAN

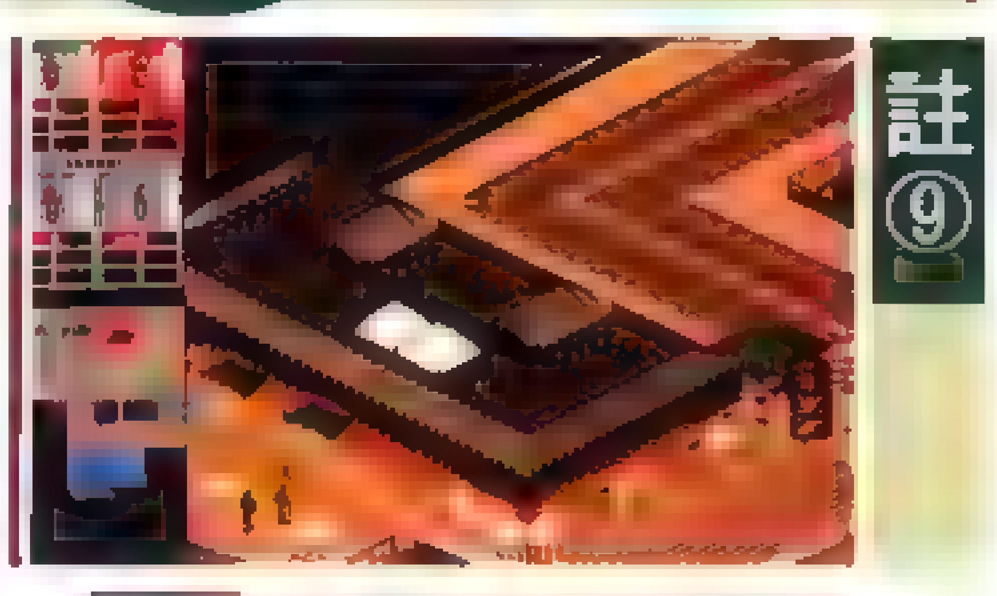


註⑧

簡　報：由於市民需要我們的援助，所以我方決定派人將城中的敵人特務完全清除掉。

提　示：任務開始後，為了搶奪這個城市控制權的敵軍便會開始大人拼；而我方應該利用這個空檔將人員調到附圖８的位置以逸待勞。如果敵人躲在屋子裡，可以派一號、四號下去掃蕩；在擋下這波攻擊後，可以發現還有敵人活著，而這群人是躲在一棟房子的後面。再派三號、四號解決他們後，就可以過關了。本次任務所拿回來的武器大約也可以賣個十幾萬。

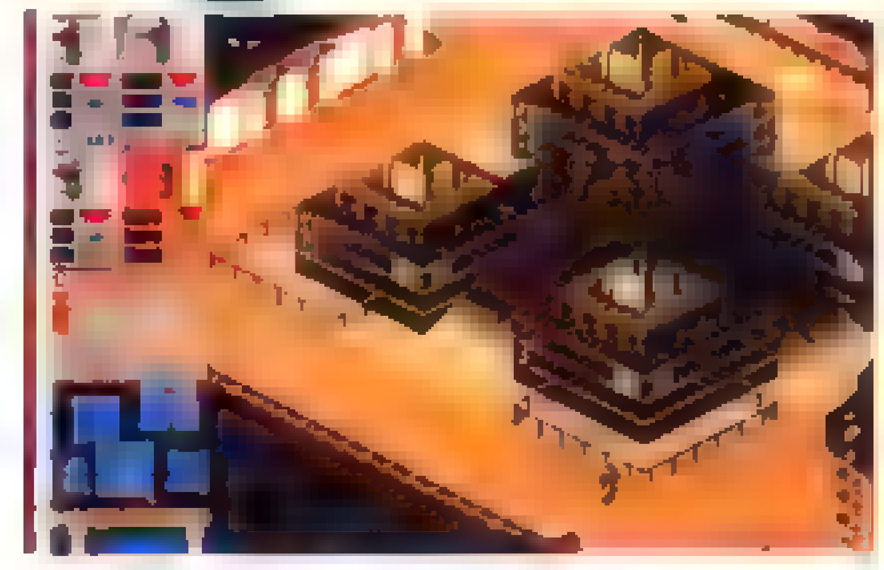
第9關 KAMCHATKA



簡　報：一個我們政治上的朋友最近忽然改變了他的態度，為了給他一個警告，所以我們決定暗殺他的老婆。

提　示：本次任務的目的雖然是暗殺，但是必須先說服附圖９中的人，然後他才會告訴你獵物的位置。記得要好好保護你要說服的人；要是他被暗殺了，任務就算失敗。另外，在獵物房子四周的守衛中可以撿到人格發射器。

第10關 CHINA

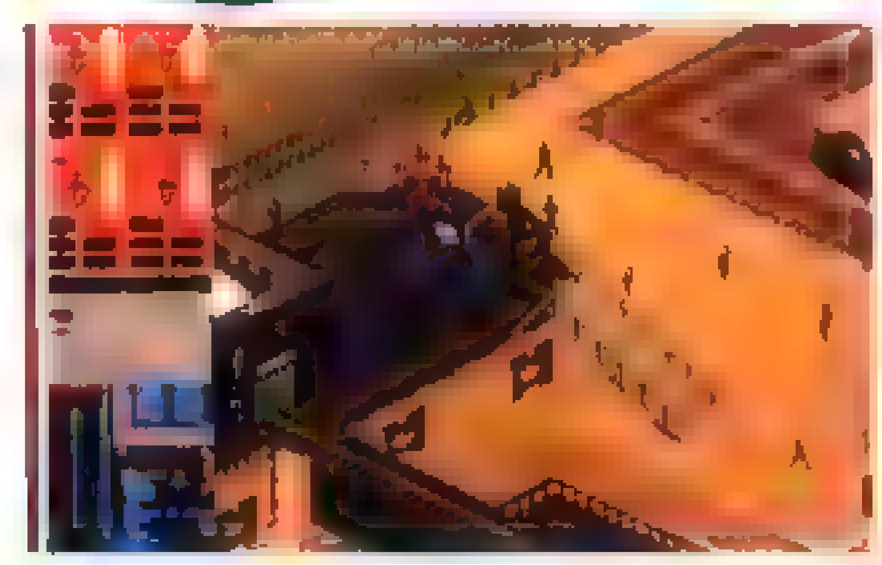


簡　報：本次任務是要讓[illegible]上的敵人特務從這個世界上消失。

提　示：任務開始後，立刻將人移動到附近的高地（如附圖10），否則你馬上就會成為槍下亡魂。在解決這批敵人後，可以發現在左下角還有大批的敵人特務在「[illegible]」，派[illegible]號或[illegible]號解決他們即可完成任務

到目前為止，你是否已經完成第一波的[illegible]及[illegible]，並且讓你的特務裝上它們了呢？

第11關 FAR EAST

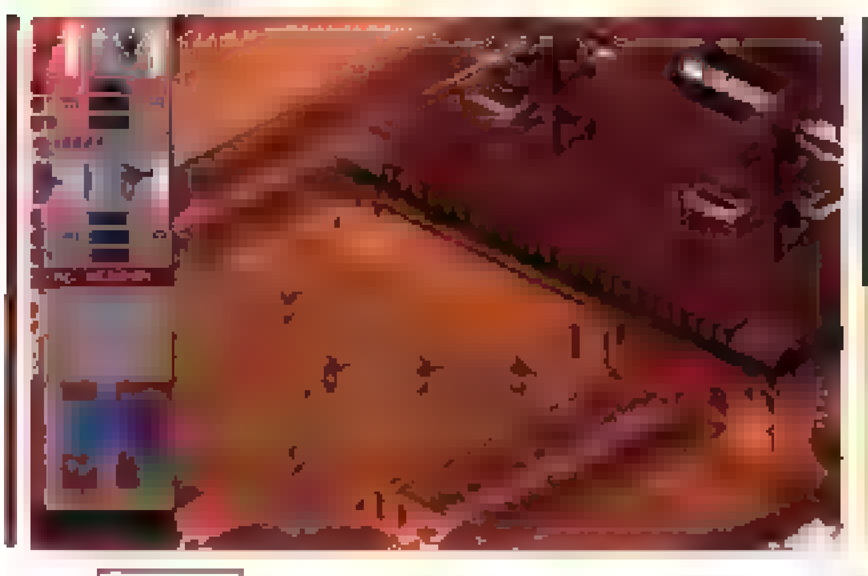


簡　報：本次任務的目的是肅清敵人的特務。

提　示：任務開始後，馬上要將所有的人移動到附圖11的位置；否則在敵人猛烈的攻擊下很容易掉進後面的水溝而陣亡。在消滅了一波波來襲的敵人後，可以派一號或四號從樓上防止掃蕩剩下的敵人特務。本關的敵人數目雖多，但是他們所拿的烏茲威力遠不及我方的 MINIGUN ，所

以還是很好對付。

第12關 PACIFIC RIM



註⑫

簡報：由於本地區的人民受到敵人特務的威嚇，所以我們必須將敵人的特務趕出本地。

提示：一開始的地理位置非常理想，玩家最好將人員移動到附圖12的位置，並且儘量將人員分散。本關的敵人都持長距離步槍，如果採用附圖12的佈陣方式，才可彌補我方在射程上的劣勢，並且亦可避免人員直接暴露在敵人的長程攻擊範圍中。

第13關 INDIA

註⑬

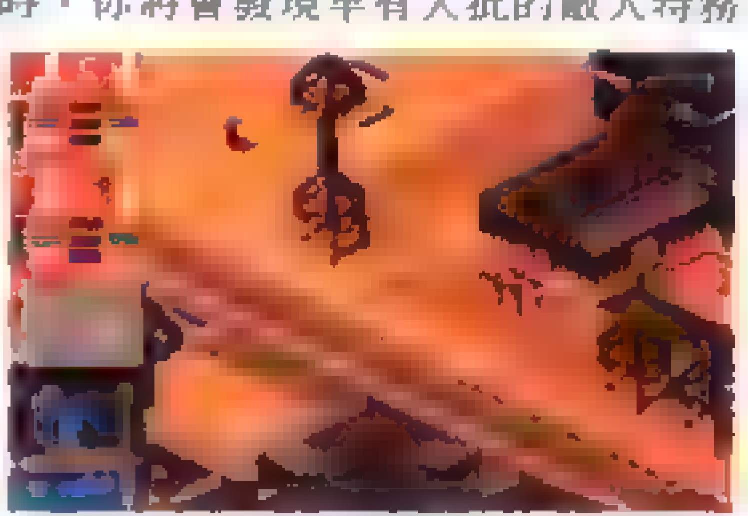
簡報：本次任務的目的是要消滅一個強盜集團的頭目。

提示：任務開始後，敵人特務馬上就會蜂擁而至；此時人員應該排列成附圖13的陣式，以免造成重大損失；另外，最好視情況移動特務的位置。打死敵人的特務後，記得將定時炸彈撿回去，不過小心自己別被炸到了。如果找到車可以脫逃時，不妨搶下警車吧！畢竟完成任務是最重要的。

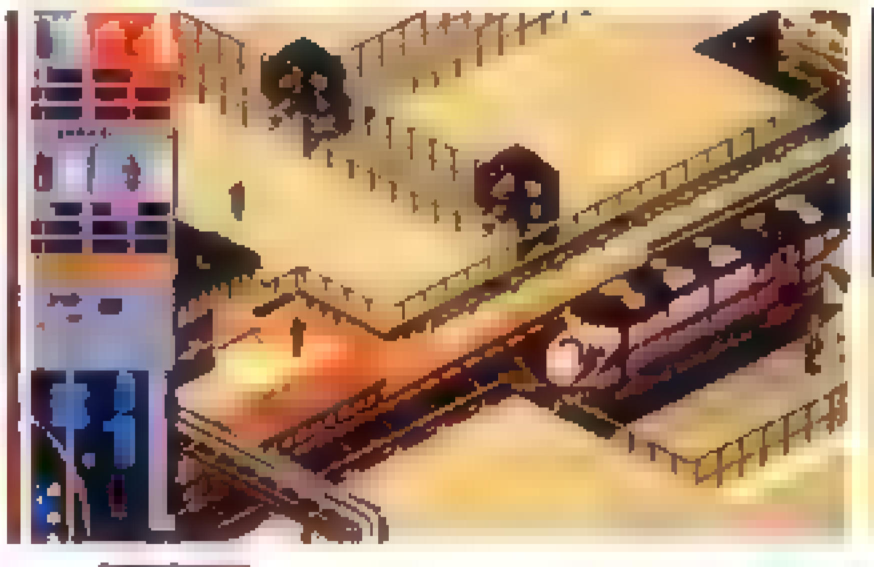
第14關 IRAN

簡報：本次任務的目的是刺殺一名議員。

提示：任務開始後，最好將人員排成附圖14的陣式，並且視情況調整；否則你的特務將會被籠罩在敵人的長距離步槍射程下。在完成刺殺任務要脫逃時，你將會發現早有大批的敵人特務在那兒恭候你的大駕了。此時應以該地的前一棟建築物為掩體，逐步將敵人誘殺。



第15關 IRAQ



簡報：一位我們以前的職員帶著從實驗室偷走的科技展開了他的新生涯。為了防止他再對我們造成損害，所以本次任務就是要「終結」他。

提示：任務開始後，應先將人員往馬路上移動；藉著地形上的優勢，我們應該可以輕易地壓制敵人的火力。接著可以搭電車或用其他方法移動到附圖15的位置；然後，再沿電車軌道往右走就可以找到樓梯了。通往獵物的路上並沒有通道可以過去，所以只能等他先走出屋外再終結他

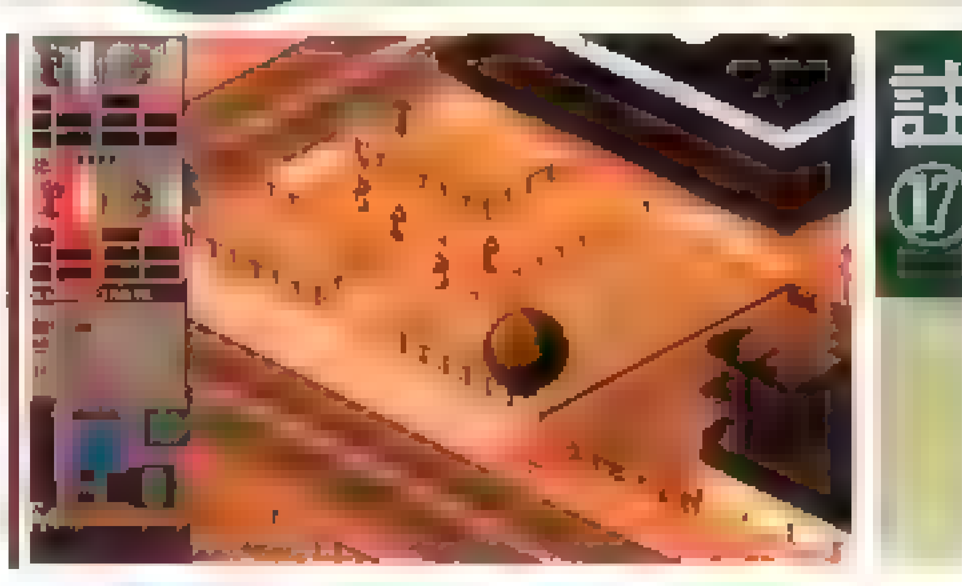
第16關 INDONESIA

簡報：一位我們的線民遭到逮捕了。據說

他得到了非常有用的資訊，所以我們必須把他救出來。

提　示：本次任務可能是玩家的第一個保護任務，不過執行起來並不難。首先派三號或四號坐車進去，其他的人則留在外面。當車子開進監獄後，要將車子停在附圖⑯中的路燈正下方，然後三號下車，線民就會搭車離開，任務就完成了（記得千萬要在下方，並且不可擋住車子的通路）。

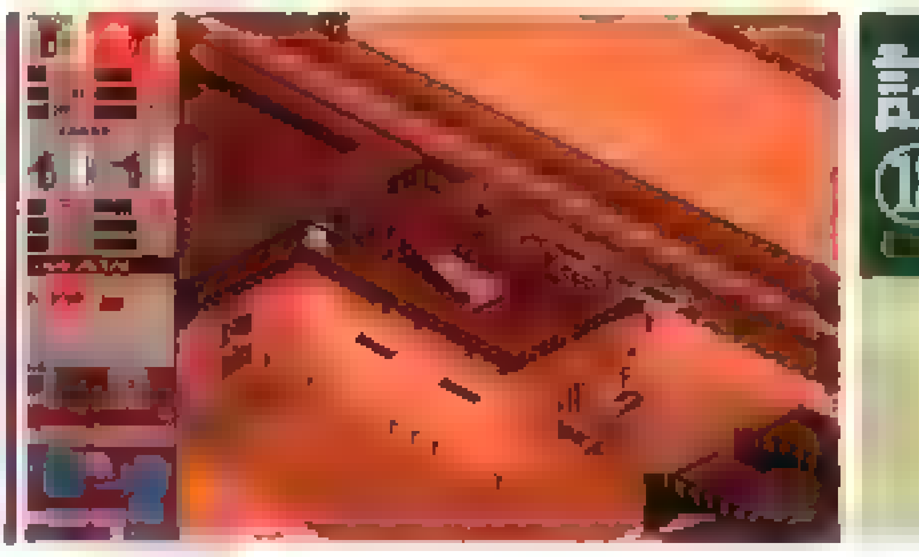
第17關 NORTHERN TERRITORIES


註⑰

簡　報：一對反抗軍夫妻正在鄰近的村子城內活動，由於當地的警力似乎無法對付他們，所以只好由我們去收拾。

提　示：任務開始後，將人員佈置成附圖17的形式；等到消滅來襲的敵人特務後，再派三號進城入殺掉這亡命夫妻（進城的車輛在附近就可以找到了）。

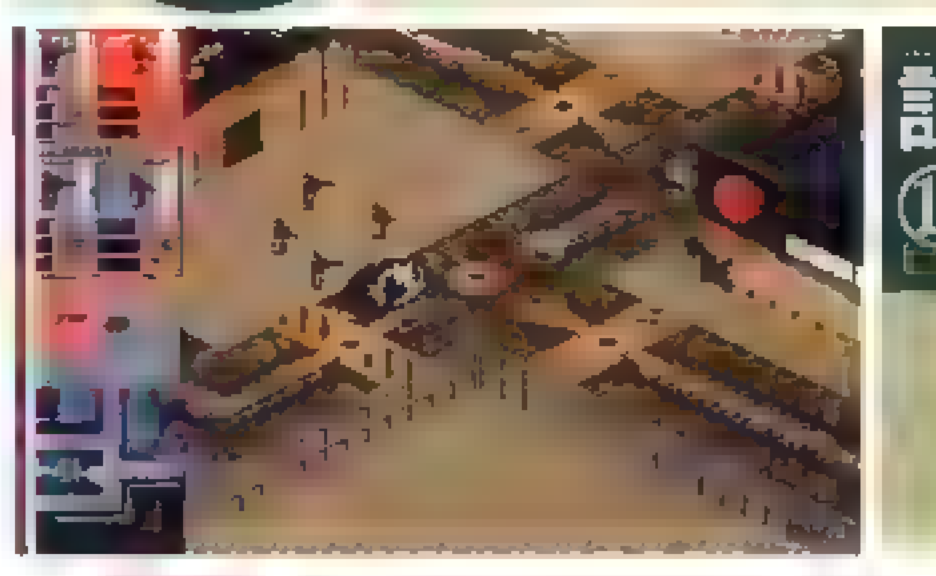
第18關 NEW SOUTH WALES


註⑱

簡　報：由於這個地區的警察漸漸地變得腐敗而危險，為了要幫助這些不幸的市民，我們必須將這貪污且無用的警察消除掉。

提　示：本關的敵人特務都只持手槍，所以只要將人員佈置成附圖18的形式即可解決他們；不過要小心他們帶在身上的定時炸彈。本次任務必須要消滅所有的警察（藍點）才能過關，所以警車也不能放過哦！要記住本關共有兩部警車。

第19關 WESTERN AUSTRALIA


註⑲

簡　報：敵人的集團已經發展出一種個人用的保護力場，而我們的任務就是取回這樣東西的原型。

提　示：本次的任務由於敵人武器太差，所以並不困難。一開始將人員排附圖19的形式，就可輕鬆地解決敵人的特務了；奪取這項武器（裝備）原型的過程中，除了最後兩名守衛配有 MINIGUN 外，也都很好解決。

第20關 ARABIA

註⑳

簡　報：兩名記者正在附近的城市中停留。由於他們能提供具有高價值的情報來源，所以必須說服他們。

提　示：本次的任務也非常容易，只須派一號去進行說服務任務，而其他三人擔任警戒（如圖⑳）即可完成。

現在你已經控制了整個歐亞大陸及大洋洲了，而雷射槍及各級身體零件的研究是否都已經完成了呢？

第21關 ALASKA

簡　報：敵人已經在我們生產工廠附近建立了一座要塞，並且提供給他們的任務使用。本次

任務最主要的目的就是不能讓該基地的指揮官活著離開，並且要摧毀該處的兩輛裝甲運兵車；最後，還要把他們的醫護車開回來。

提示：由於本次任務要摧毀的是裝甲運兵車，MINIGUN 是派不上用場的，所以記得要帶雷射槍。如果忘記帶也沒有關係，從附圖②中殺死的警衛身上得到的火焰發射器（FLAMER）還勉強可用，不過要多射幾發就是了。還有，摧毀兩輛裝甲後，旁邊那台醫護車可要手下留情；沒把它開回來或讓基地指揮官溜走，都是算任務失敗喲！

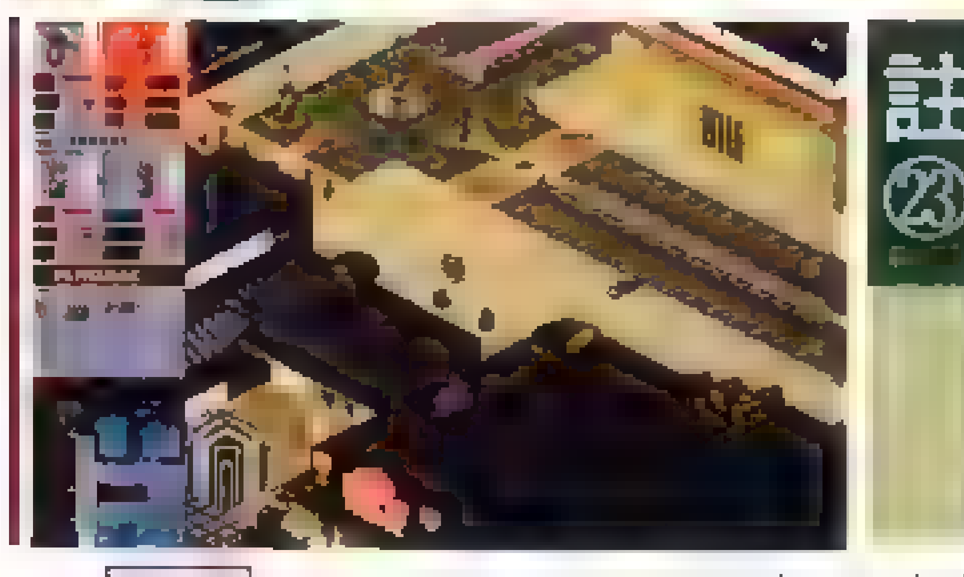
第22關 NORTHEAST TERRITORIES

註㉒

簡報：一群早型的特務由於晶片損壞而出現叛離的現象，本次任務的目的就是要說服他們，並且把他們帶回來更新程式。

提示：任務開始後將人員擺成附圖22的形式，並且加以適時調整，即可應付來襲的敵人；由於四個要說服的對象十分分散，可能要花點時間。

第23關 YUKON

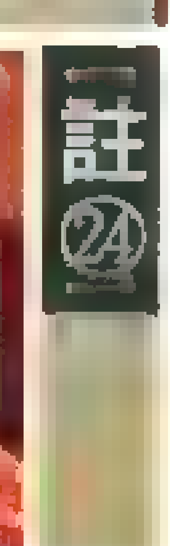


註㉓

簡報：本次任務的目的是要改變一位女士的觀點，所以我們必須說服她，並且把她帶回來。

提示：本次任務由於沒有良好的地形掩護，所以在將人員佈置成附圖㉓的形式後，還要視情形調整人員的位置。還有，阻擋敵人攻擊只要三個人即可，應該早點派三號或四號去進行說服的任務。

第24關 NORTHWEST TERRITORIES



簡報：敵人已經研究出了一種反坦克武器，而我們的研究人員需要它；所以我們必須從敵人的基地中將它拿回來。

提示：一開始先將人員移動到附圖24的位置警戒，並先派三號去進行拿取武器的任務。擋在基地門口的車輛必須摧毀，否則會影響人員進出。千萬不要把車子開走，因為其中放有定時炸彈，會發生爆炸。

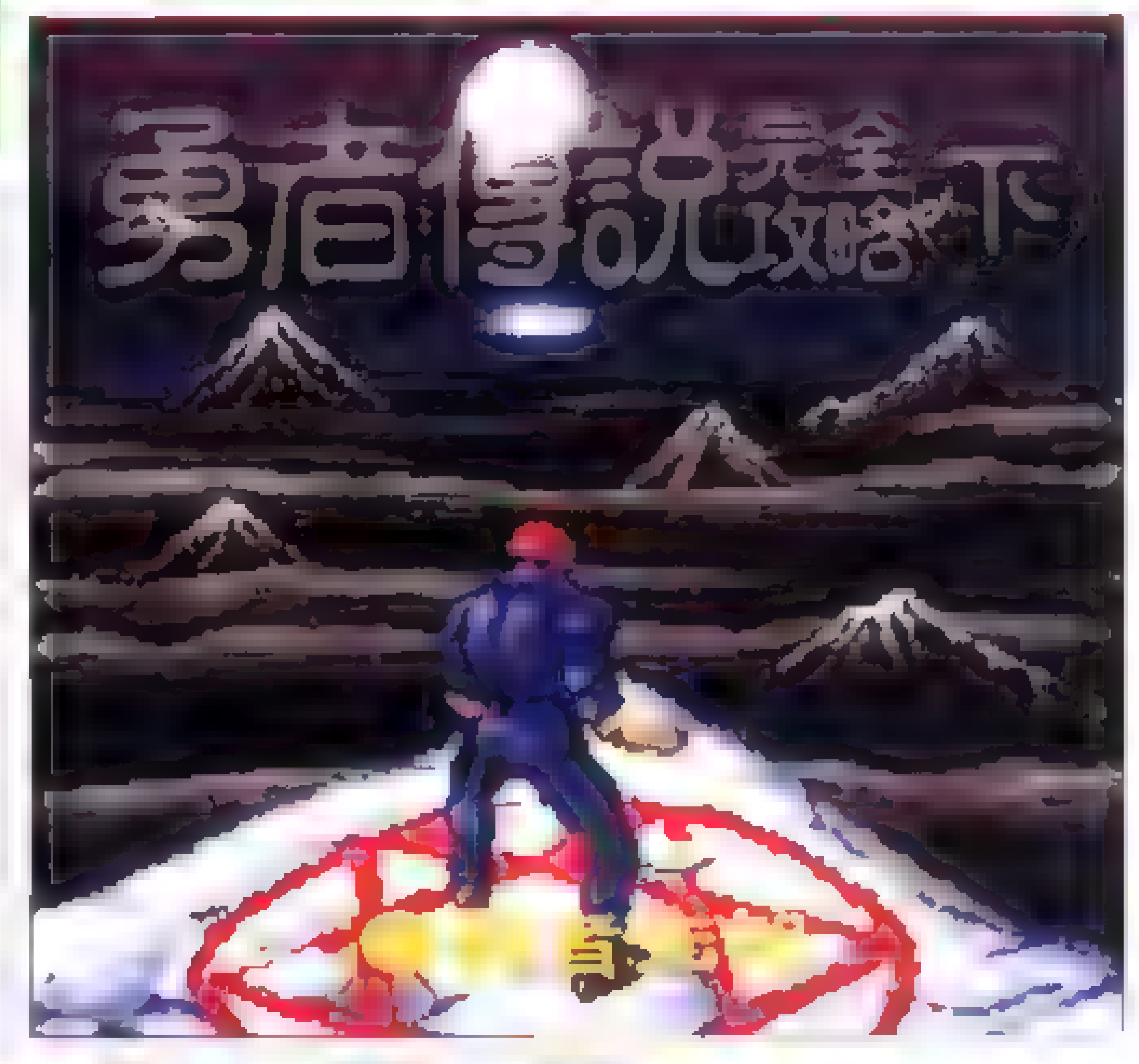
第25關 CALIFORNIA

註㉕

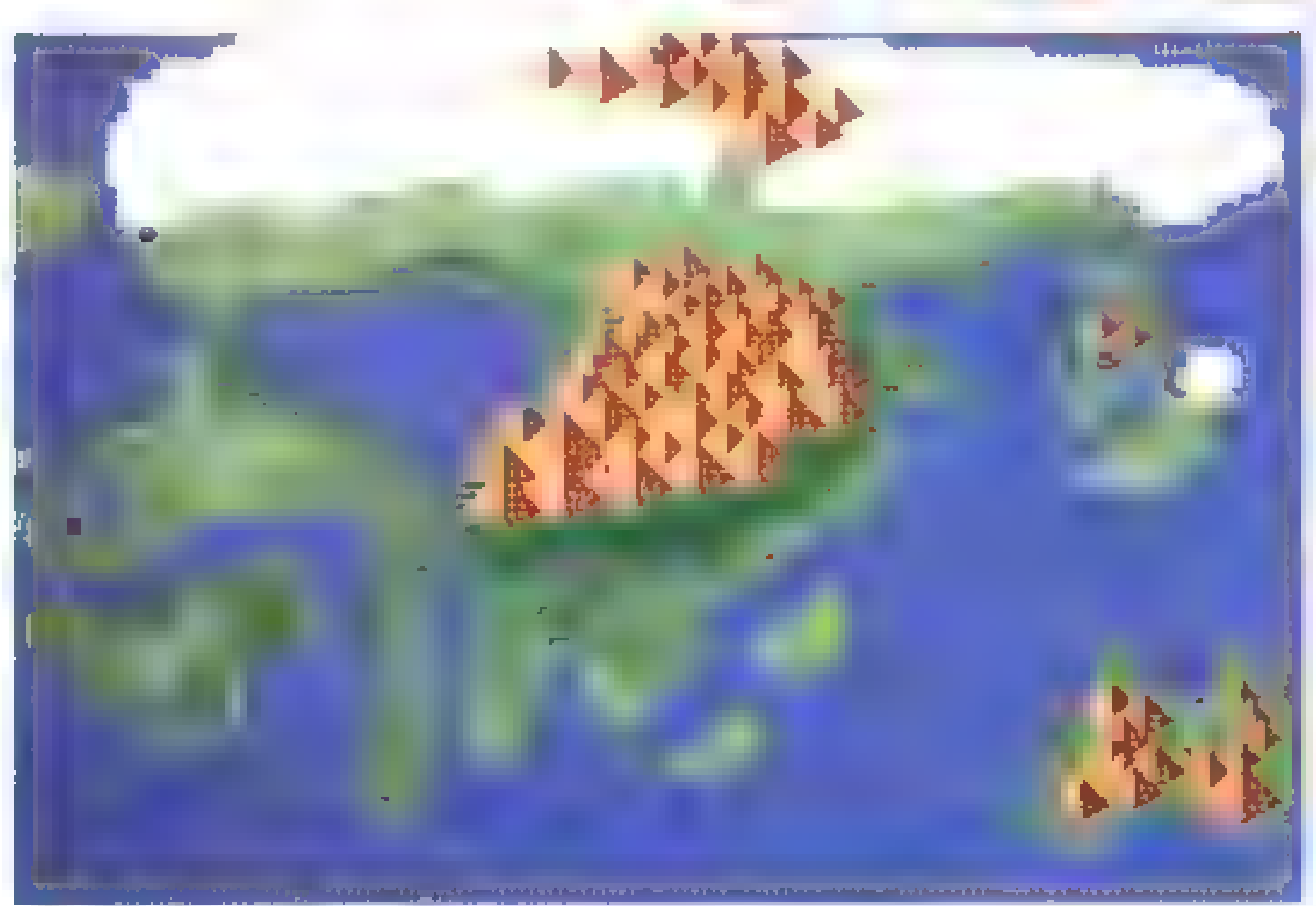
簡報：本次任務的目的是要說服一位在化學戰士上有重大突破的博士加入我們的行列。

提示：本關的警察大部分都持長距離步槍或雷射槍，所以反而比敵人的特務更難應付。為了避免在槍戰時受到警察的干擾，最好將人員移至附圖25的位置。另外，如果找不到車子出門去，不妨向警察「借用」一下吧！

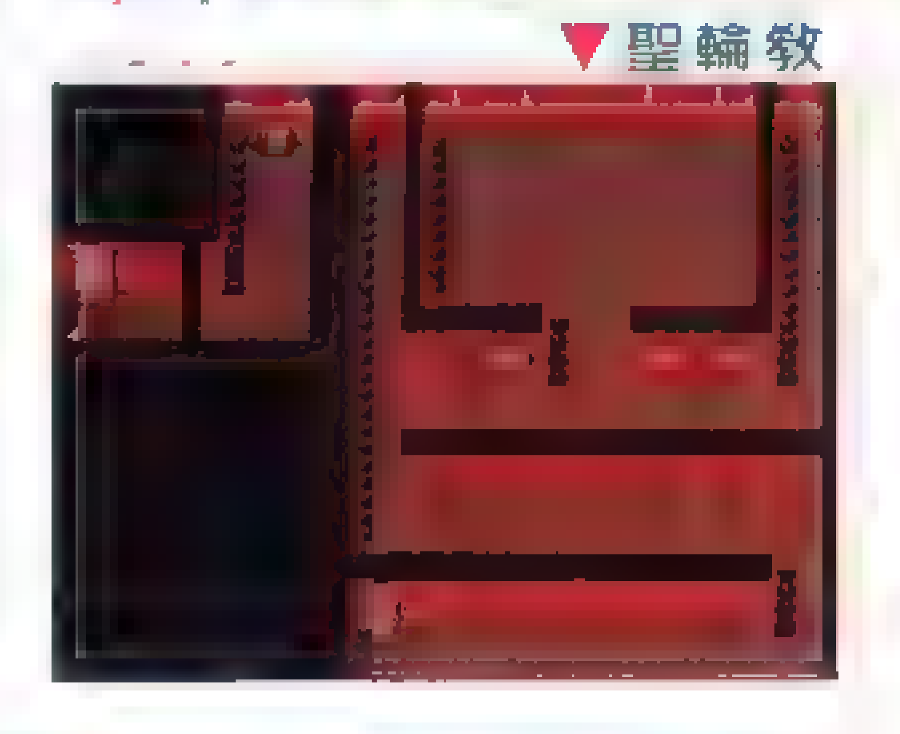
［待續］



來到一處冰穴，有個愛斯基摩打扮的人叫作蕭思，他一眼就認出亞拔眾人不是三祭師，或許他與三祭師有什麼過節吧！蕭思告訴他們到西班之村西邊的洞穴中，有三祭師的冰臺，將三祭師服上的寶石放在冰台上，寶石便會恢復以往的閃亮，這樣，聖輪教的人就不會看出破綻。三人穿著三祭師服依舊到了三冰臺前，打敗了守門人，順利地使寶石恢復光亮。



▲東島大陸地圖



▼聖輪教

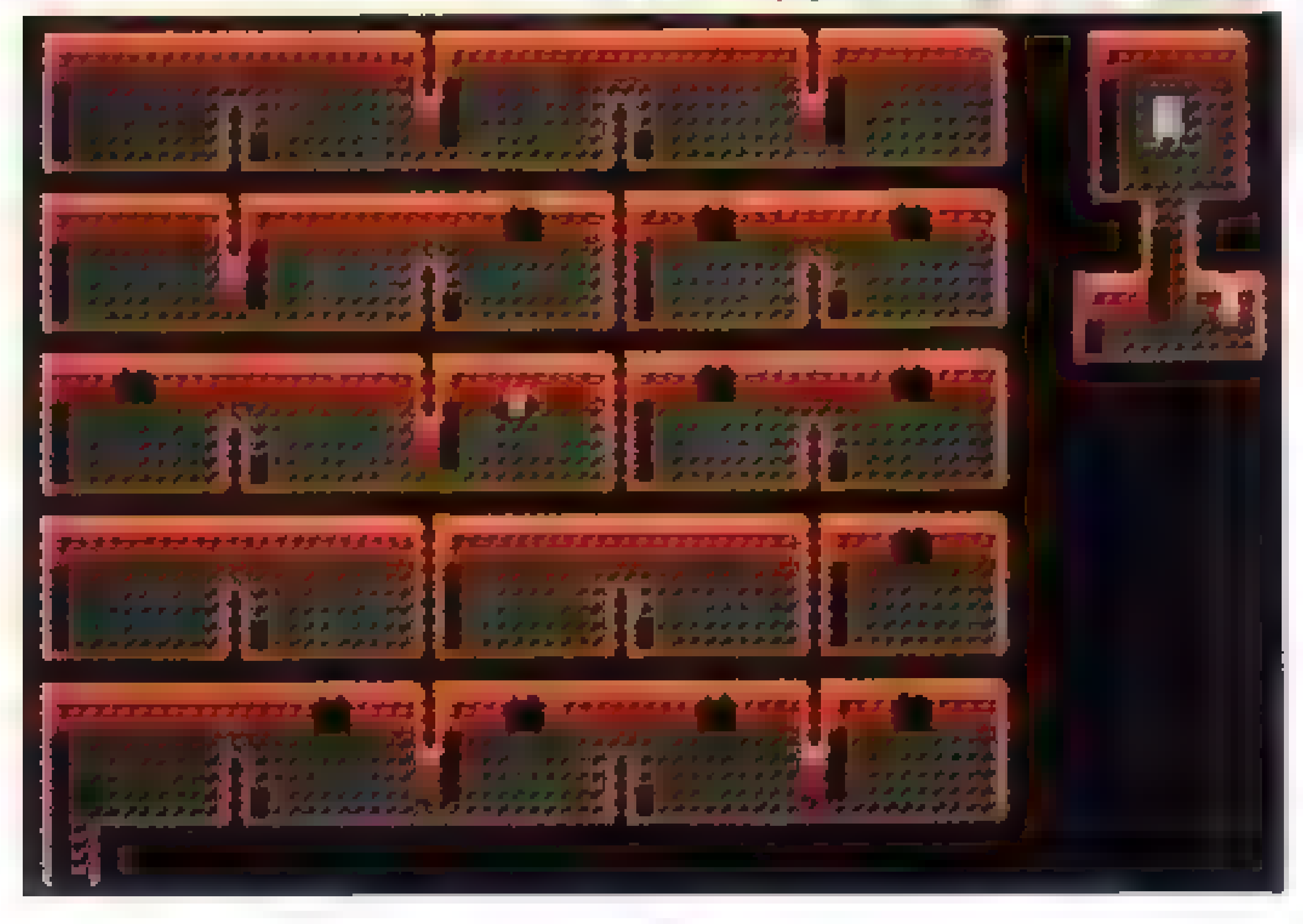
到蕭思那兒，他認為三人混入聖輪教應沒問題，於是亞拔眾人在通過了冰穴、東島的官方通道後，到達了尼布楚城。三人在城外換上了便服，進城後，在一位老人和小女孩的屋中，看到小女孩患了重感冒，亞拔到城裏的道具店買了感冒藥給她服下，老人見小女孩病好了，高興地給亞拔一條香煙。亞拔眾人又到城外換上三祭師服，在城中角落的屋中，有個打扮怪異的女人，亞拔給了她香煙後，她將進入聖輪教的暗號紙給亞拔，並要三人快回總壇。

到達雅克薩鎮，找到聖輪教的入口，守衛說道：「一神、二使、三祭師」並要求口令暗號，亞拔看了一下暗號紙回答：「四王、五獸、六探子」，順利進入總壇，見到聖輪教教主，他對三人（三祭師）下了一道命令：「殺死叛教的玄冰獸，並且帶回一口神秘的箱子」。

三人到鎮外換下了三祭師服，再度進鎮，看了牌上貼著找人解咒的公告，原來先知之墓的墓地被三祭師下了詛咒，鎮民被警告不得進入墓地，使得他們無法去拜祭，而影響收

▲三祭師冰窖洞穴

▼先知之墓地下墓室



獲。在酒店中有人建議亞拔去找鎮長，而鎮長也拜託三人去先知之墓看看。

三人先向東北方的墓地前進，在海邊一座冰穴找到玄冰獸，原來指使玄冰獸盜走箱子的便是還活著的三祭師，牠識破亞拔三人並非真的三祭師，但被三人打敗。事後，三人發現打敗的是玄冰獸施展離影術所造的分身，玄冰獸請三人帶走一口假的箱子回去向教主交差，但牠也不知真正的箱子中裝的是什麼？

三人向南找到先知之墓地，進入後即發有受詛咒的感覺，中央的墓室前的大墓碑上刻著：

「先知其未可知，知開其未可開，給未來的勇者—亞拔。」

亞拔檢查了四周的墓碑，其中有八座可以旋轉，又其上的四座墓碑上銘文第一個字與中央的大墓碑銘文的各句第一個字重複，分別是：

「先人鄉能…壽五雷轟頂，立此碑爲記」

「知行合一，借天嫉英才」

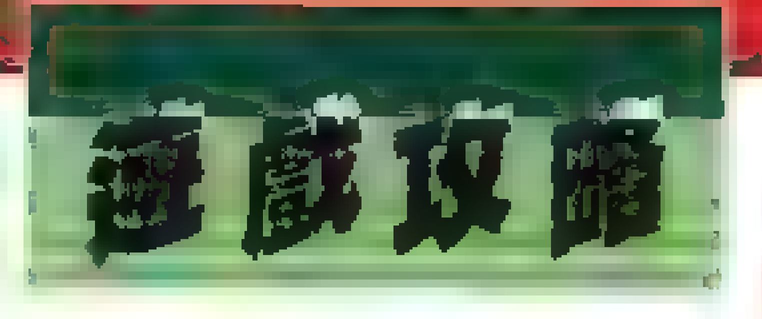
「給至愛的 Percy 」

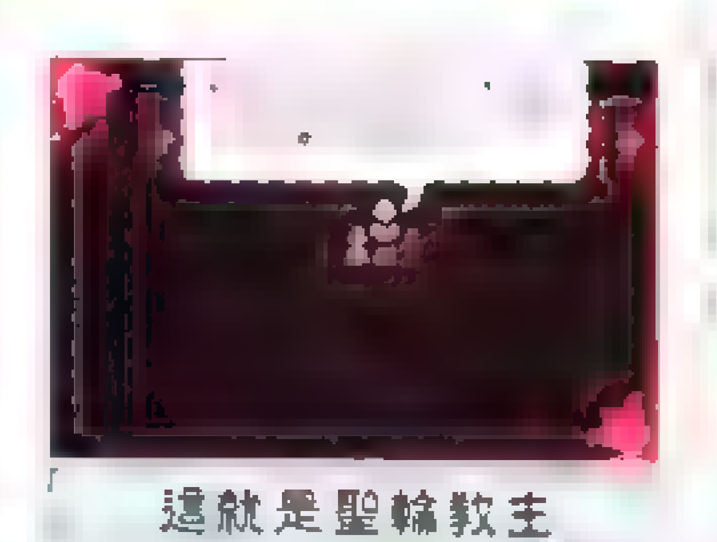
「亞拔之墓」

十元打賭亞拔現在不會說話？！

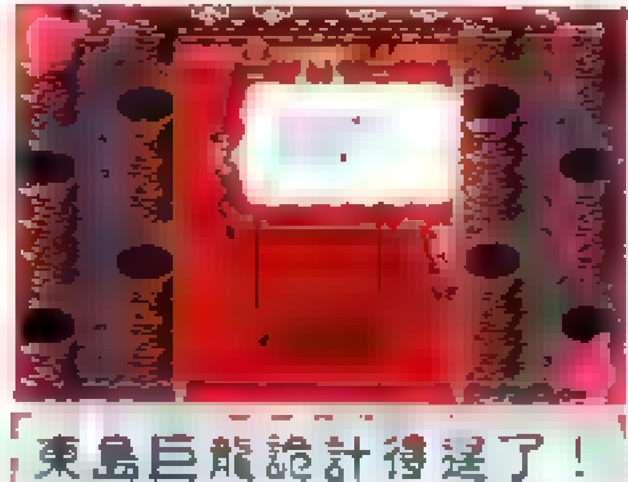
亞拔旋轉這幾座墓碑，中央的墓室打開了，於是一行人魚貫而入，來到先知的墓旁，眼尖的美娜看出先知有條和亞拔相同的項鍊，上面的擦痕也一樣，亞拔才知道原來先知便是亞拔，但是美娜安慰他說這表示亞拔可以回原來的世界，或許亞拔在回到原來的世界後，便被人推崇爲先知也說不定，但是在亞拔回去後，世界將遭受巨大的改變，在那約千年後，地球將面臨怪物橫行，五王暴虐統治的局面，更難想像的是若亞拔真能回去，則又多久他將再身遭這一場浩劫！

「先知」在棺中遺留一份卷軸，要亞拔帶回大樹森林，屆時村長會給亞拔一件信物，但這卷軸卻似乎被魔法封住了，於是三人離開先知之墓，回到雅薩克撒聖輪教總壇，將箱子交給教主，並建議經由水路再經陸路，將箱子送到東島的宮殿，屆時，四王（伊椒除了已死）將在宮殿聚會，聖輪教主附和三人前往尋找巨龍的



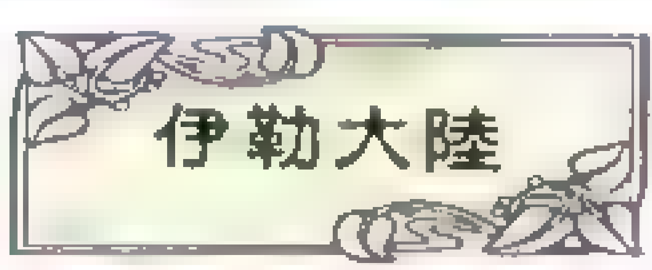

這就是聖輪教主

宮殿。


東島巨龍詭計得逞了！

在巨龍宮殿中，其他三王不幸被東島巨龍毒死，巨龍大王離開後，垂死的阿佛加王託亞拔將兵符帶給黑將軍，以抵抗巨龍大王的侵略，同時三人也得知耶路被關在貝加島，東島和毀滅之神『奧拿』都在貝加島上。

回到神壇，聖輪教主已經不在，三人決定先設法救出耶路，美娜說她的哥哥知道大鐵島的傳說，或許可以派上用場，於是三人向阿佛加出發。



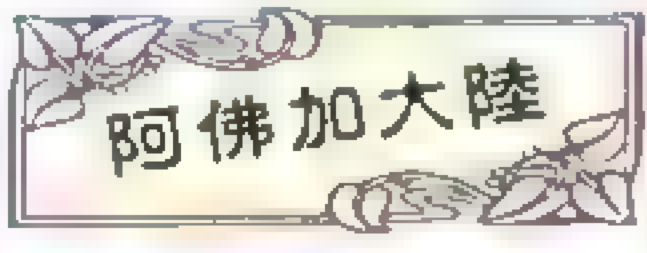
大樹之村

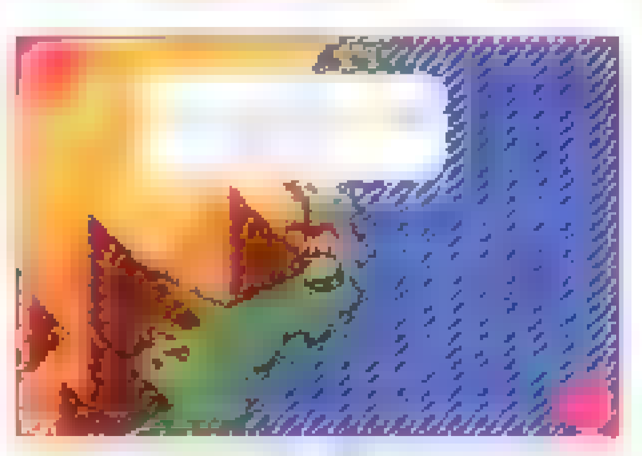
到了西班之村，往阿佛加的關卡卻禁止通行，因為村長要保護阿佛加，怕巨龍大軍入侵阿佛加。三人先到大樹森林將卷軸交給村長，原來上面記載了貝加島的地圖和奧拿毀滅之神，而『先知』所提的信物卻被暴民搶去了，但村長給人另一項信物─炸藥。

到了亞斯城，此地正在舉行勇者選拔大賽，因為東島巨龍以平定混亂局面為由要入侵各大陸，而傳說勇者也被抓了，因此亞斯城要推舉新的勇者以統一整個伊勒大陸，也因此，亞斯城和西班之村關係正在緊張之中，亞斯城人一般認為西班村是小村，沒有資格出面統一伊勒大陸。

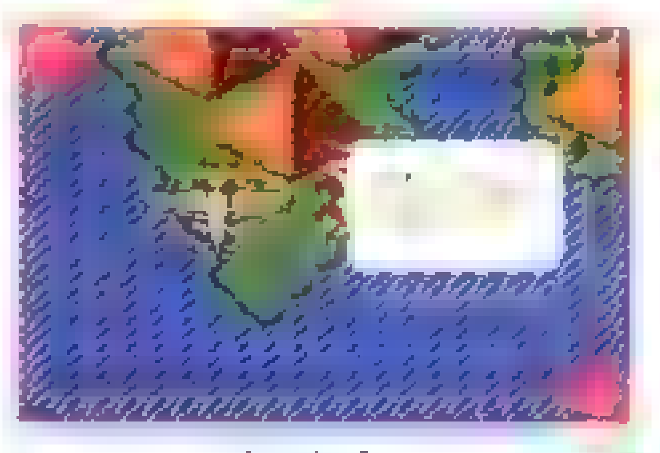
遭遇假勇者的畫面

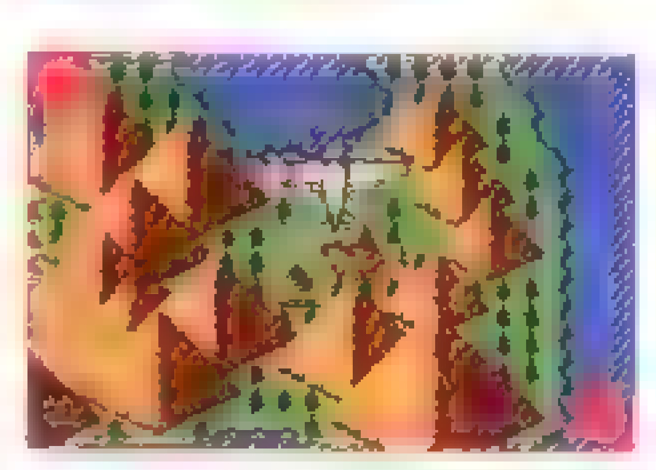
回到西班之村找到村長，請他打開關卡，此時有假勇者來騷擾村子，亞拔三人打敗他們之後，得到信物─原來是鑽射劍，三人說服村長同意找黑將軍一起對抗巨龍大軍，於是村長打開關卡讓三人通過。




炸藥

到阿佛加關卡，亞拔將令牌交予黑將軍，突然有士兵來報，說三百里外有東島大軍來犯，三人於是離開關卡，來到赫斯家中，從赫斯處打聽到大陸南面有山路可以通往大鐵島處。三人來到山路前方，用炸藥炸開大石，一路來到大鐵島旁，原來是架迷你飛機，於是搭乘前往貝加監獄。


大鐵島


貝加監獄

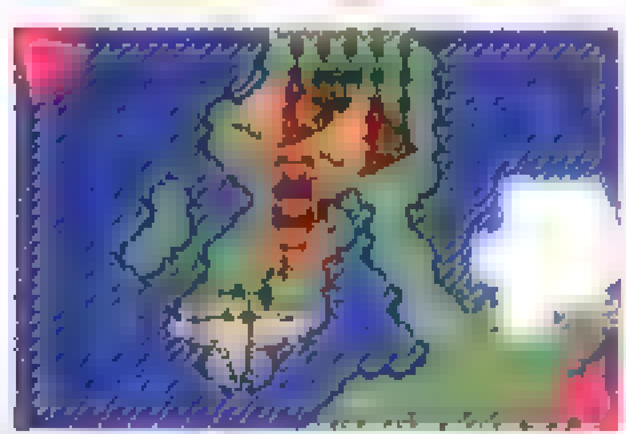
阿佛加山路

到了監獄中，耶路即將被守衛帶去處刑，用過最後的一餐，耶路有些絕望，亞拔三人衝出解決守衛，並救出耶路，四人來到藏放奧拿的密室中，但奧拿不見了，地上只留下重型車輛的胎痕，接

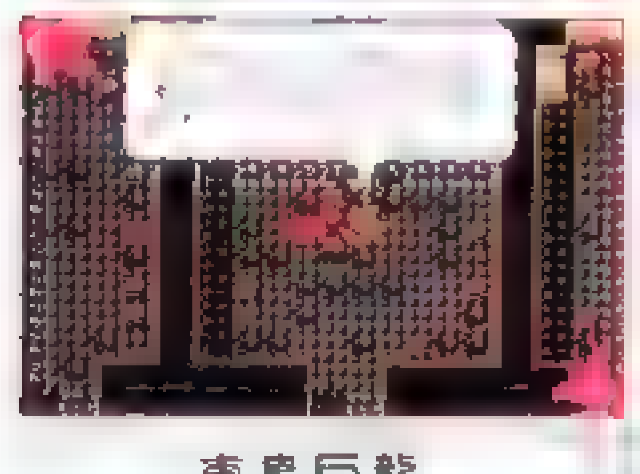
四獸

著五獸中的四獸出現，在打敗四獸後，四人離開監獄，搭乘大鐵鳥前往最終的決戰大樓。

最後決戰



最後的決戰大樓

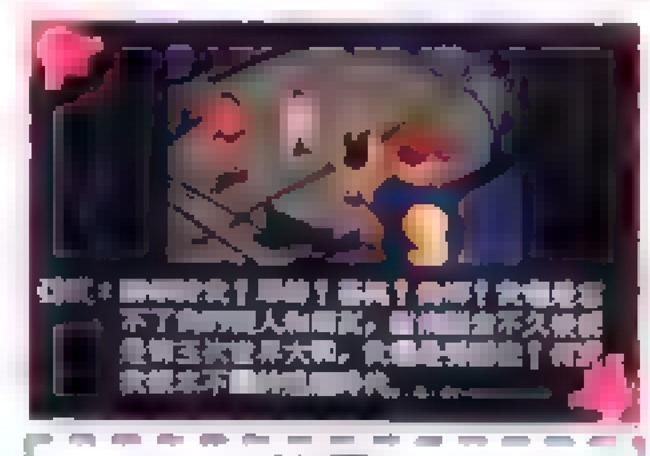


東島巨龍

在這棟舊時代的高樂建物遺跡中，四人找到了東島巨龍，不，應稱呼他杜爾博士，他原是小小的研究員，為了滿足個人的野心，和其他四位研究員（四帝皇）利用時間傳送器到未來戰後頹圮的時代，使用核子炸彈消滅了當時橫行地面的突變生物，再運用科技手腕統治世界，亞拔以為他無法啟動奧拿，不料玄水獸與控制奧拿的黑盒子也被他擄獲了。四人經過一番苦戰，雖然聯手將他擊敗，他卻逃往頂樓。亞拔四人追到頂樓，杜爾博士已將啟動奧拿，四人必須合力擊敗

奧拿與巨龍

要回家了！



結局

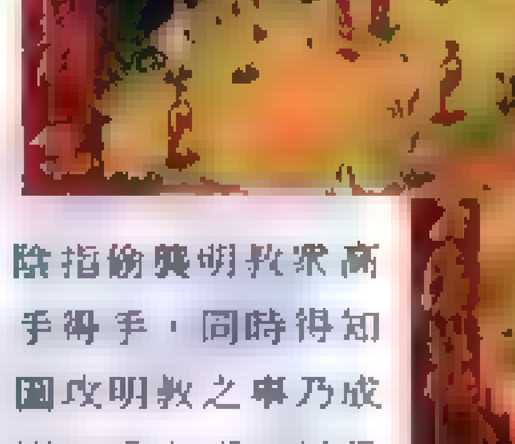
杜爾博士與奧拿，杜爾博士並以時間傳送器就在腳下威脅三人說，任何的震動都可能損壞傳送器，亞拔才為所動，先施展守護術保護每個人，再施戰士之術加強個人的攻擊力，所幸神之大砲已在古城中毀壞了，否則後果不堪設想。

四人終於打敗了杜爾博士以及奧拿，杜爾博士眼見大勢已去，於是告知亞拔傳送器還可再傳送一次，於是在他的幫助下，亞拔告別了三位好友，回到了1997年7月的世界。

倚天屠龍記（下）

六派齊聚光明頂 排難解紛曾阿牛

趕往明教遇舊識



無忌得知六大派圍攻光明頂之事，遂快馬加鞭趕至光明頂，欲在六大派之前先到光明頂，不意卻見成崑趁眾人爭執之際以幻陰指偷襲明教眾高手得手，同時得知圍攻明教之事乃成崑一手主導，日月教亦是其手下欲滅明教所安排之棋子，其所作所為只為消滅明教，報陽頂天奪妻之仇，並為自己天衣無縫的安排志得意滿地笑了起來，無忌適時趕到隨即破門而入，成崑見事機敗露遂遁入秘道逃走，無忌將火蟾心交予韋一笑，蝠王心存感激便告訴無忌，「那女娃兒沒事，跑掉了！」無忌這才放下心中大石，楊逍告知秘道在不悔房內，要無忌追上去，無忌心想這許多年未見不悔妹妹，待會見可別讓她認出來才好，來到不悔房內有一女子，自稱是小昭，小昭示意秘道開關在字畫後，打開開關兩人一同上床，哦！秘道在床板下。無忌始終懷疑眼前這位紅唇細眉、白肉透紅、青絲飛瀑的陌生女子為何知道明教的禁地，只是小昭一再推說她不會害他，請他放心之類的話，無忌也不好再追問下去。

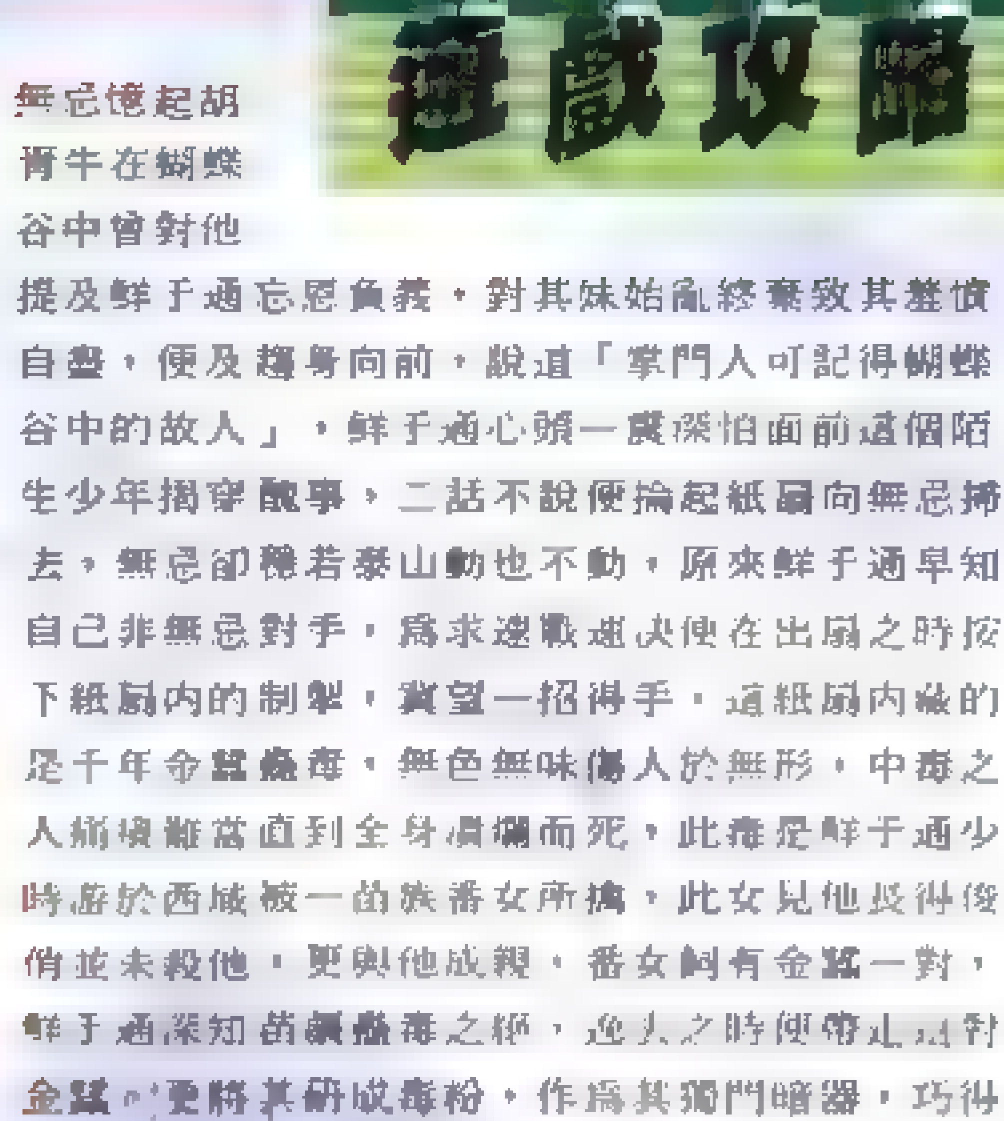
蝠王義膽助明教

話說這秘道設計之人工於心計，機關按鈕環環相扣，好不容易打開一道道石門找到成崑，不料卻反被成崑關在石室之中，只見兩付骸骨躺在角落。

光明秘道機關藏

情深義重赴黃泉

隱約間看見骸骨裏有東西，忽地啐的一聲肋骨掉落地上，露出了一封信和一紙羊皮卷，原來信中提及陽頂天練功之際無意間見到成崑與其夫人私會，怒火攻心竟致走火入魔，原本為與成崑同歸於盡封死出口，不料成崑見奸情敗露一溜煙就不見人影了，於是二人便死在這死室之中，信中並提到由獲聖火令者為明教第 34 任教主，教謝遜暫攝副教主一職，而羊皮卷中所載乃明教護教神功乾坤大挪移，又說此室以巨石封住，除非練成乾坤大挪移否則絕對無法出去，小昭以鮮血塗之，羊皮文字一一浮現，為要離開石室無忌只得習練乾坤大挪移，沒想到這原本高手要練上一、二十年的乾坤大挪移神功，連陽頂天都只有第四層的功力，無忌藉著九陽神功之助竟只花了一個多時辰便練至第七層餘一



十九式未成，無忌知道時間所餘不多，隨即推開石門帶著小昭趕往光明頂大殿。

龍爭虎鬥光明頂

兩人終是來遲一步，只見光明頂上屍骸遍地，明教高手盡皆負傷，無忌感於明教宗旨光明正大，遂願挺身而出為六大派與明教排紛解難，並將成崑之事說與六大派知道，只是圓真（成崑入少林空性大師門下之法號）已和殷野王比拳死於野王掌下無法對質，少林空性大師以為無忌蔑視少林弟子遂以少林龍爪手欲擊殺無忌，兩人約定若是空性輸了少林便退下光明頂，無忌深知少林武功的利害不敢輕敵，龍爪手三十六式，式式逼人，無忌費了九牛二虎之力方以現學現賣的龍爪手打敗了空性，於是少林不再過問光明頂之事，好不容易過了少林這關，崆峒派的宗維俠卻心有不服，欲以七傷拳與無忌過招，無忌卻看出宗維俠因內功底子不夠深厚強練七傷拳已然傷及五臟六腑，無忌自幼在冰火島上承義父教導學會了七傷拳的口訣，隨即唸出「五行之氣調陰陽，損心傷肺摧肝腸，藏離精失意恍惚，三焦齊逆兮魂魄飛揚」，崆峒門人盡皆失色，只是礙於門面問題還是得幹上一架，無忌遂以七傷拳反敗宗維俠留其顏面，六派中人見無忌連敗二老心存忌憚一時之間竟鴉雀無聲，一片寂靜，忽地華山掌門鮮于通踏出一步，此人武功平平但心機口才具是利害，無忌憶起胡青牛在蝴蝶谷中曾對他提及鮮于通忘恩負義，對其妹始亂終棄致其羞憤自盡，便及趨身向前，說道「掌門人可記得蝴蝶谷中的故人」，鮮于通心頭一震深怕面前這個陌生少年揭穿醜事，二話不說便掄起紙扇向無忌揮去，無忌卻穩若泰山動也不動，原來鮮于通早知自己非無忌對手，為求速戰速決便在出扇之時按下紙扇內的制掣，冀望一招得手，這紙扇內藏的是千年金蠶蠱毒，無色無味傷人於無形，中毒之人痛癢難當直到全身潰爛而死，此毒是鮮于通少時遊於西域被一苗族番女所擒，此女見他長得俊俏並未殺他，更與他成親，番女飼有金蠶一對，鮮于通深知苗疆蠱毒之烈，逃走之時便帶走這對金蠶，更將其研成毒粉，作為其獨門暗器，巧得是無忌由胡青牛口中早知此傷人之物，決定以其人之道還治其人之身是故避也不避，就在鮮于通按下制掣的同時停止呼吸並以內力逼回毒粉，鮮于通以為奸計得逞卻沒料到自己反中其毒，痛得難忍在地上翻來覆去，由於鮮于通並不知道解方只得哀聲哭號，無忌欲鮮于通說出舊事方肯為其解毒，鮮于通只得道出殺害大師兄白垣一事，這一來便真相大白，原來華山派以為白垣為明教所害，故而隨各派一起上光明頂，因而華山也失了攻打明教的藉口，但是鮮于通的這番話卻讓華山灰頭土臉，高矮二老於是聯手以反兩儀刀法向無忌出招，幸好芷若視得陣法破綻無忌才過了崆峒的反兩儀刀法和崑崙兩儀劍法的難關。

死傷慘重為何事

門派之別害死人

空性發威展龍爪

這一來就只剩下峨嵋和武當兩派，滅絕因孤鴻子和其弟子紀曉芙之事對明教深惡痛絕，但見六大派高手一一敗下陣來只得親自出馬，「芷若、取倚天劍來」，這倚天劍當真是鋒芒逼人、劍氣四射，無忌知道倚天劍鋒利無比，且滅絕師太非泛泛之輩，只得再藉乾坤大挪移和九陽神功之助，力挫滅絕，倚天劍反為無忌所奪，無忌說道「承讓」便將倚天劍交予芷若，不意滅絕雖敗心有不服，趁無忌不備命芷若襲擊無忌，此時倚天尚未回鞘，而芷若向來不敢違逆滅絕，師父一聲叱喝芷若竟將劍挺出，倚天劍穿無忌胸膛而過，芷若一時之間竟不知所措，這一劍無忌始料未及，鮮血汩汩泉湧而出，無忌立下疾點雲門、中府止血，武當見此少年身受重傷本不願出手但又怕得罪各大派，只得派宋青書與無忌對戰，無忌雖有九陽神功護體但這一劍實在傷得不輕，不能妄

動眞氣只得以乾坤大挪移對上宋青書的綿掌，綿掌雖主以柔克剛、借力打力，但是對上乾坤大挪移則有如泥入大海、不可自拔，當然是一敗塗地了！六大派之人悉遭重挫，明教得以倖存，不料殷梨亭卻因曉芙之事誓殺楊逍，無忌此時已無把握再勝殷梨亭，一聲「六叔，你不認得我了嗎？我是無忌啊！」武當五俠盡皆失色，衆人相擁而上噓寒問暖，只道許多時日不見今日重逢竟是這般刀劍相向，衆皆唏歔！六派既敗只得依約退下光明頂。卻在衆人混戰之時不見了成崑的屍體……

六派雖然退下光明頂，但因謝遜待日得罪太多武林中人，加以一些六派中的不肖之徒欲趁明教衆人負傷之際公報私仇，遂在六派離去後攻上光明頂。無忌雖明白陽頂天生前遺囑，但明教因他得存，教主之位當之無愧，衆人皆以爲明教不可一日無主，無忌爲使衆人隱入秘道暫避虜殺遂答應暫代教主一職，便令銳金旗斷後，一把火燒了光明頂總壇遁入秘道……

約莫過了一旬，衆人傷勢已無大礙，無忌從左使楊逍之議，命冷謙（五散人之一）駐光明頂重建總壇，白眉鷹王殷天正重整教衆，楊逍、韋一笑隨行至冰火島迎謝遜回光明頂，不悔卻要無忌帶她同行，無忌說不過她只得讓她跟著。才出前庭便見到小昭表明隨行之意，五人來到中途卻見刀劍散落似曾經過一場打鬥，刀上更刻有崆峒馮遠聲數字，衆人隱約覺得事有蹊蹺，一路行去又遇見峨嵋的靜空，原來滅絕等人下了光明頂至今已逾半月卻未見回轉峨嵋，更加深了衆人的疑慮，復往東行只見黃沙之處卻躺著一人，竟是武當派的殷梨亭，殷梨亭錯將不悔當成曉芙，摟著不悔哭了起來，無忌看出六叔身上的傷乃是爲少林的金剛指力所傷，於是便要上少林問清來由，不悔見殷梨亭傷重志願留下照顧，無忌遂同韋一笑、小昭往少林行去。途中驚見崑崙派門人屍首，玄冥二老現身阻路請往綠柳莊一行，衆人正感納悶，原來是趙敏邀宴無忌，並贈與明珠花簪，無忌以要事在身便要離去，韋一笑卻見滅絕的倚天劍橫豎樑頭，心中起疑縱身一躍取來一瞧，原來是柄木劍，三人即行離去，無忌將花簪送與小昭，小昭本以此簪爲趙敏所贈不應屬她，但無忌卻以男兒不用花簪爲由，小昭便將花簪收下，行至中途韋與小昭不支倒地，無忌心頭一震，憶起毒經中奇鯪香木之毒，便即吩咐二人凝神靜坐切勿運功以防毒攻心脈，隨即奔回綠柳莊找趙敏拿解藥，不料趙敏不肯給解藥，無忌只得"動粗"，無奈趙敏仍不答應，無忌只得答應趙敏爲她作三件不違背良心的事才取得了解藥，辭了趙敏隨即奔回衆人休憩處將解藥分予二人服下，一陣休憩之後三人踏上往嵩山之路。

到了少林寺外知客僧推說少林今日不見客，韋一笑見此人舉止不似和尚，出手一試，果非少林中人，只見那人奔入寺中不見了蹤影，三人才進寺門便見禪杖、戒刀散落滿地，急忙步向大雄寶殿，殿中一片混亂更見羅漢金身似曾被人移動，衆人遂將羅漢轉過，不意十八座金身背後竟被刻上「先誅少林，後滅武當，惟我明教，武林稱王」，衆人於是明白有人蓄意陷害、栽贓明教，只是不解爲何刻字之後要將羅漢轉回，不欲人知，只道或有暗助明教之人，得知武當大難臨頭，無忌無暇細想，立刻飛奔武當山。

少林慘遭滅門禍

古刹蒙塵佛遭殃

無忌日夜兼程趕路幸好先一步上了武當，同時見到昔日玩伴清風、明月，便與清風互換衣裝說是要給太師父一個驚喜，就在此時少林空相說有要事求見張三丰，俞岱巖遂將空相帶至清修洞外，無忌則同明月伴在俞身側，空相說明來意，大抵是少林遭遇百年以來最大浩劫，自空聞，空性以下無一倖免，武林存亡但看武當，不意空相竟趁張三丰思索之際突然出掌，張三丰猝不及防胸口狠狠受了一記結實的金剛般若掌，隨即一掌劈向空相天靈蓋，張三丰自知此傷受得不輕，非三、五個月不能痊癒，少林空字輩大師既

已降敵看來武當眞個在劫難逃，於是便演練了一套年逾百歲才創出的太極拳法要俞記得拳法口訣傳諸後世，即所謂「虛靈頂勁、涵胸拔背，鬆腰垂臀、沈肩墜肘」，此拳法以虛御實深奧無比是以俞只能記得三、四成，三丰感嘆若是翠山在世好好點撥二載必能學得八、九成，卻不知道一旁的無忌只看了一遍就瞭然於胸了。

說時遲那時快，小僮來報明教之人已到殿外要見張三丰，衆人於是回到殿內，只見趙敏竟號稱明教教主，要武當歸順朝廷，三丰以爲明教雖與中原各大派不合，但向與朝廷爲敵，何以降了元朝，問得趙敏無言以對，只稱若是武當歸順當是備極哀榮，宋遠橋等一干武當弟子更可以無恙歸來，三丰自是不肯，爭論之間岸一笑、楊逍已到，只笑趙敏爲何假冒明教教主之名，趙敏見若不即時動手待明教之人齊聚情勢愈形不利，於是便邀武當門人一戰，武當門人上光明頂未返，此舉無非是想趁三丰重傷未癒將其擒服，只見俞身旁小僮街出一步接受挑戰，趙敏一眼便認出此僮乃是張無忌，趙敏不知其父是武當張翠山便要笑他滿口的太師父胡喊，無忌只得將實情告與三丰，趙敏以無忌允她三事爲由要無忌一不能用九陽神功二不能用乾坤大挪移，無忌即以三丰所授的太極拳法，力戰趙敏三僕－阿大、阿二、阿三，俞認出阿三所使招式就是當年斷他全身筋骨所用武功，無忌不由怒火中燒，更將阿二、阿三打至體無完膚。衆人識得阿大是前丐幫四大長老之首方東白，此人擅使長劍，出神入化，有八臂神劍之譽，無忌不曾使劍，張三丰臨陣傳授太極劍法，此劍法「神在劍先，綿綿不絕」，無忌悟性奇高，約莫一個半時辰便“忘”光了，盡得太極劍法，無忌得以木劍勝了方東白的倚天劍（倚天劍爲趙敏所奪），趙敏見三人皆敗轉身便走，武當大難於焉消解。無忌欲追趙敏問明六派門人下落，不料玄冥二老出掌阻攔，無忌不及出手相抗險些又吃了玄冥二老的虧，衆人辭過張三丰便要追那趙敏，才下武當山便遇著朱元璋、徐達、常遇春三人，幾人相互噓寒問暖之後，得知六派門人悉被囚於大都萬安寺的消息，衆人便即起身前往大都。

無忌一行人來到萬安寺外，但見寺內戒備森嚴，才踏入寺中便是一場惡戰，當中更有一人身手不凡，原來此人竟是光明右使范遙，范遙與楊逍原是美男子並稱逍遙二仙，爲查明成崑意圖不惜毀容混入汝陽府中，無忌也才知道那趙敏原是汝陽王女敏敏特穆爾，而少林寺中的羅漢金身就是范遙將其轉過。原來成崑暗下十香軟筋散，六派中人無法抵抗才被擎來大都，解藥則放在玄冥二老身上。無忌幼時曾中過玄冥神掌，要不是奇遇連連只怕這條小命早教黑白無常給引了去，當下便同左右二使上北塔找那鶴筆翁和鹿杖客算賬，敵我相見那有什麼客套話可說，只有拳腳下見眞章，無忌催起九陽眞氣，饒如玄冥也不敵九陽神功的至剛至陽之氣，當日若非張三丰負傷這一鶴一鹿早成了武當派的飯後茶點，不過現下情況也差不了多少，一個是燒鶴一個則成了烤鹿。從兩人身上摸出牢房鑰匙和解藥，便立即打開牢門將解藥散與六派人士，不料滅絕堅不服藥並且舉劍自戕，芷若傷心欲絕，無忌只得將藥交與芷若黯然離去，很而，衆人都已平安逃離萬安寺，無忌決意再回南塔找那趙敏問清緣由。進得南塔只見阿大三人嚴陣以待護衛其主，看來是場難纏之役，幸得太極拳、劍之妙，在無忌手裏使來更是形神俱佳再加以光明左右使、韋一笑之助，三僕盡皆敗下陣來，趙敏見三僕均被擒服倒也不慌張，還向無忌稱謝，「反正抓了那些人晉死也不降我大元朝，張教主把他們放走倒省卻了我一樁事」，范遙爲感知遇之恩更向趙敏辭行，趙敏只說「苦大師，郡主我這回可栽了個大跟斗，你瞞得我好苦呀！」四人告別趙敏離開萬安寺，出了寺門卻見金花婆婆提及故人寶刀之事，並言昔日與滅絕一戰若非倚天劍神兵之助，絕不會敗給滅絕，誰知滅絕已死，芷若繼承峨嵋掌門之位便強將芷若帶走，無忌見情形不對連忙追趕，中途卻又冒出趙敏來，言及寶刀或指屠龍，若金花欲尋此刀必然搭船出海，不若往海邊一探，果不出這年輕郡主所料，而且金花一行還上了趙敏早已安排好的大船上，眞是神機妙算，兩人於是喬裝船夫上了船去。

萬安寺中救群豪

遊戲攻略

船一出海便向南行，無忌覺得奇怪，當年從冰火島回到中土是藉北風往南行，如今要到冰火島是該向北走才是，難不成義父已經離開冰火島，向南行該不會是到靈蛇島吧？那麼義父在靈蛇島囉！船行月餘終於看見陸地，但見此地幾無人家，孤處成屋一兩散置，大約除了這金花婆婆是沒有別人住在這島上了，趙敏卻又冒出一句，「這島倒清靜得很，當作避世之地卻也可以，不知張教主可有此雅興？」無忌是天生少了那麼根筋，只道這丫頭在開他玩笑，笑溜之。兩人下了船救船家駛回，踏了腳腳像個偷兒似地跟著金花婆婆，金花婆婆走進草廬內中便說起話來，兩人貼近草廬窺探，原來廬中早有一男一女，仔細一瞧那金髮之人不就是義父嗎？另外一人竟是小昭，金花婆婆與謝遜說起話來，皆是言及借刀之事，不過謝遜以金花婆婆未能尋回無忌，大動肝火，一個箭步衝出門去，無忌才一起身，趙敏便說「怎不進去瞧瞧？」兩人踏進廬中金花婆婆就沒好氣地說「你們兩個好兒竟敢偷聽我們商量事情」，

公主蛇島露情怯

金花婆婆舉起那條龍頭杖便要打下，倏地眼前多了一人，「婆婆，請妳不要打他」，原來是小昭替無忌求情來著，「小昭！」無忌才要問起小昭為何來到這靈蛇島上，廬外卻來了一個不速之客，四人覺得奇怪便出廬去瞧個究竟，當面三人自稱波斯明教總教妙風、流雲、輝月三使，手中各持長短不一的怪玩意兒一對，「明教教徒聽令，見聖火令如見教主，波斯聖女即刻隨我等回波斯，抗命者死！」原來明教失落多年的聖火令竟然在這幾人的手上，三人金髮碧眼想是波斯之人無疑，只是那波斯三使為何要抓金花婆婆卻是教人納悶，無忌見三使動起手來便助金花婆婆一臂之力，畢竟生在同一塊土地上，總不能幫著外國人欺負自己人嘛！可這三人武功路數十分詭異難以捉摸，無忌結結實實地吃了幾掌，三人配合得天衣無縫，一時之間難尋破綻，尤其是三使手上的聖火令更是難以捉摸，無忌打定主意起身移步，乾坤大挪移分身化影繞到妙風使背後，一記太極拳推出奪其手中聖火令，三使大驚失色，無忌一個行雲流水再奪四根聖火令，失了聖火令三使那裡是無忌的對手，不一會功夫全都跪地求饒要無忌歸還聖火令，無忌以聖火令乃中土明教之物，今日物歸原主理所當然那有再還與他人之理，只見金花婆婆與小昭以波斯語和三使嘰哩咕嚕了幾句，金花婆婆拿下臉上的化裝，面具下竟是一個金髮碧眼、面如白玉的女人，原來她就是紫衫龍王，亦是波斯三聖女之一，波斯總教教主派遣三使前來迎回聖女，但紫衫龍王卻已與銀葉先生成了夫妻而且生下小昭，如此聖女一旦回波斯便要受火焚之刑，因此喬裝易容避人耳目，不意仍被三使視破，今日雖然無忌得勝但若得罪波斯明教恐非權宜之計，母女兩人商量的結果讓小昭代替紫衫龍王回波斯，一來可免紫衫龍王火焚之苦，二來可免無忌與波斯總教之戰，臨行之際更與無忌說及她到中土是爲尋回波斯總教失傳多年的乾坤大挪移心法，這才解了無忌長久以來心中的疑惑，兩人分手依依難捨，船行漸遠，唉……，趙敏識得聖火令上的波斯文字，無忌恍然大悟原來三使武功出於這聖火令上，練得聖火令神功。

一言不合動干戈

少林破屠獅會　獅王殺仇佛門皈

兩人回到中土得知謝遜爲少林所擒，且要召開屠獅大會，於是馬不停蹄趕往少林，少林寺前明教之人已先抵達，見得教主到來均向教主保證，進到少林開明屠獅大會所在，兩人忽往後山行去，原來各大門派應少林之請已先來到，無忌向各派掌門請安後得允進入後山之內，並有告訴無忌屠龍刀之秘，並要無忌小心應戰。山洞之內四下昏暗，只見二人擋住去路，竟是宋遠橋二人，「無忌你好狠的心，竟然殺了你莫七叔，今日要你償命來！」無忌不料生此變故，還來不及辯解雙劍已至，將二人之劍擋格開來，硬是打了一場沒來由的架，二位師叔那裡是無忌的對手，迫於時間緊急，無忌無暇向二位師叔解釋便帶著趙敏往洞內奔去，不意又見阻路之人，來人武功高強自稱魔多教徒，這幾人手裏拿著像老鼠一樣的東西

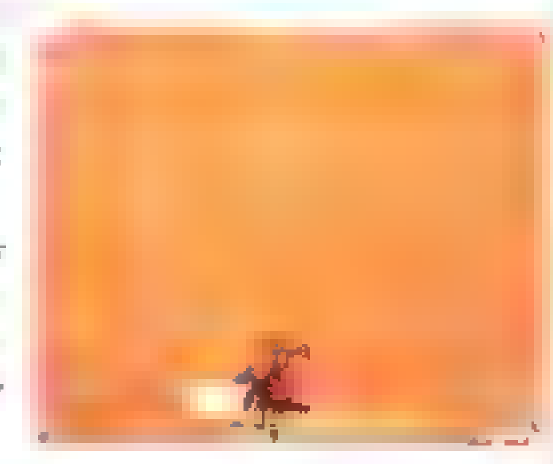
，只見他們滿天亂舞竟是封印之法，幸得趙敏機伶推開無忌，無忌回過神來，記太極陰陽互濟破了封印之術打敗魔多教徒，兩人沿著通道來到處卻聽見有人交談之聲，兩人屏息細聽，只見成崑不但沒有戰死在光明頂上，此刻竟與宋青書在說話，原來宋青書受成崑誘惑殺了莫七俠，但宋青書殺了莫七叔後已思精神不定，鎮日魂不守舍，此刻成崑又要他殺親身父親，宋青書不肯，成崑唯恐事機敗露壞了計劃便欲一掌將死宋青書，無忌見狀立欲上前阻止，可惜還是慢了一步，宋青書臨終之際託予無忌書信一封要無忌代他交給宋遠橋，這一連串突如其來的變故差點讓無忌忘了此行的目的，收妥書函便與趙敏往內走去。

洞內寬深只見渡劫、渡厄、渡難三位神僧端坐洞內，三僧以曾敗於陽頂天之手，在此修練數十年，此刻復見明教教主執意討教一番，無忌只得說「若晚輩僥倖勝得神僧一招半式便允帶走義父」，三僧點頭應允，可這三位神僧數十年的修為到底是不簡單，更以三才方位將無忌鎖在陣內，無忌拳腳施展不開只能閃躲，突然靈機一動，「三位神僧修為不淺，何不拿聖火令神功試它一試」，只見這聖火令神功在無忌身上施展開來更比那波斯三使多上數倍功力，三僧一一敗下陣來，只得讓無忌帶走謝遜，奈何謝遜大仇未報怎肯離去，於是便邀戰成崑，更說今日武林之爭悉因二人而起，若今日不能了斷日後還有災難，成崑大笑，現身接受謝遜挑戰，金毛獅王雙眼已瞎動作更是險象環生，無忌怕義父生氣不敢插手，幸好金毛獅王在冰火島上倒也悟出了一套屠龍刀法，經過數十回合交戰，一道金光自上而下灌足真氣發出霹靂聲響，好不容易成崑伏誅於屠龍刀下，本以為義父報此大仇應該隨他回明教，不料謝遜竟自毀武功，將屠龍刀交予無忌，並隨三僧皈依佛門，無忌見義父心意已決只得帶趙敏離開，更向芷若借得倚天劍將刀劍互砍，取出藏在刀劍之內的武穆遺書和九陰真經，並將武穆遺書交予徐達，至於九陰真經，那又是另外一段故事了……無忌本就不願任教主，便將教主之位讓與楊逍，帶著趙敏雲遊四海，還記得趙敏要無忌做的三件事嗎？這第三件事「筆者的眉毛淡了，各位玩家可願替筆者畫畫眉……」，哇！謀殺啊！

自毀武功入佛門

明教一統蒼生慶

自此而後天涯隨



《倚天屠龍記》

黑暗王座攻略指引

/ALEX

本文攻略途徑說明

本文以各區域場景區隔，在遊戲進行中，主角必須輪流往返於各場景中，因此，攻略途徑請依內文指示之順序進行，即可完成攻略。例如在快樂居王城(1)→通過出城到北方森林1→北方森林1出了王城往西 進入盜賊巢穴1→盜賊巢穴1拉下拉桿 回北方森林 →北方森林(2)出了巢穴往南走……往南方森林(1)→……。

自從人批的黑暗軍團經由「毀滅的入口」傾巢而出並肆意殘殺地面上善良的種族以來，原本平靜的快樂居王城終難倖免波及禍殃。加之首領司寇蕾擁有能變幻化身的「冥府面具」戒指，使得黑暗軍團的入侵更如 場惡夢。國王理查聞此俯首憂，情勢再趨惡化，是以急召城內勇士衛命前赴奇外找尋「真理之石」，期能解倒懸之苦於日文。

理查國王從四位勇士中挑選了康拉德赴黑暗之旅，據可靠消息來源指出，其中最大的因素是由於他長得有點像李登……耶！

(1)通過侍衛到議事廳見理查國王，取得圖書館鑰匙，到圖書館書櫥找到魔法地圖集（即自動繪圖功能）。前往吉翁大臣的辦公室取得御用通行證

。先後在藥草屋購買藥品及武器裡物色裝備後，出城到北方森林1。

(2)看完理查國王出事的動畫後，跟在場四位大臣（瑪、吉翁、寶生及奔斯勒）分別交談。離開時，法師瑪將提摩西留下，另指派她的弟子巴卡塔加入隊伍並給予魔法書。與第二位伙伴出城往北方森林①。

(1)出了王城往西到盜賊巢穴前，打走兩名盜賊，進入盜賊巢穴1。

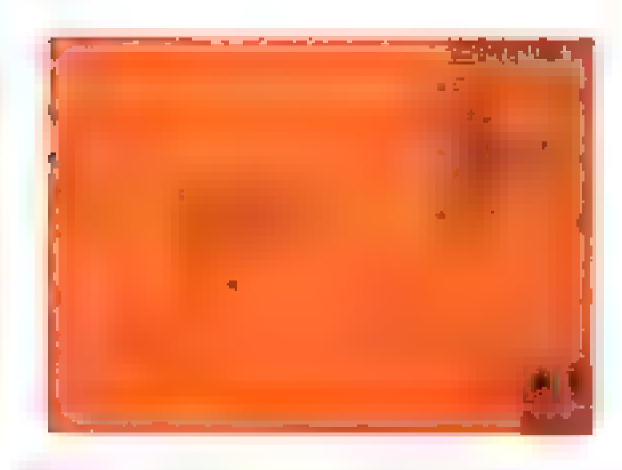
(2)出了巢穴往南走，途中遇 女子，跟她行蹤到碼頭，出，使用通行證……森林1。

(3)回快樂居王城2

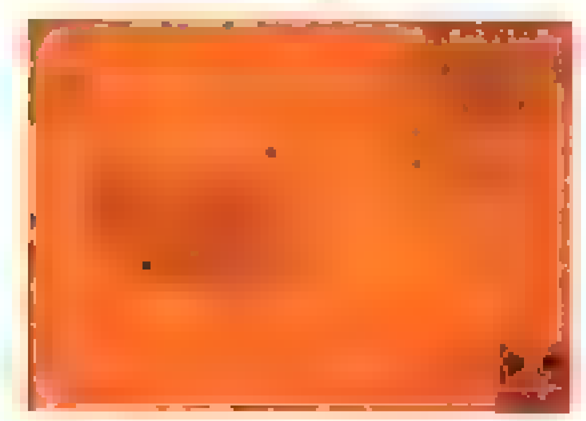
(4)……

(5)出了洞 遇……提摩西。臨終前說道快樂居王城已被黑暗軍團攻破，須儘速找到四位家臣取得四把鑰匙開啟保護理查國王的護罩，並取得藥材醫治理查國王。到死湖瞧瞧有無進展。

(1)拉下拉桿使擋在前人，



現出一通道。往裡撿取油燈。到活動地板處，將其中之一的岩石拾起，壓在另一個活動地板上，再加上一塊岩石。進入北方通道後，有面南方牆上有一壁龕，內有盜賊鑰匙，壁龕開關位於西面牆上。行至盡頭處，壓下南面按鈕使北面按鈕浮現，壓下北面按鈕使西牆浮現同樣按鈕，此即密道之開關。用盜賊鑰匙打開箱子，掏空後掉頭出巢穴回北方森林②。



(1)到位於森林東南方的灰鷺旅館①。

(2)如果手頭寬鬆可到巴克的店添購武器與防具。到西南方的羅蘭侯宅邸①。

(3)回到碼頭花 200 銀幣搭船回北方森林③。

(1)跟坐在最左邊的提摩西交談，他就是第一個伙伴。打開右邊的門，跟裏面的人談話後得到羅盤。回南方森林②。

灰鷺旅館內首遇提摩西

垂危的羅蘭侯

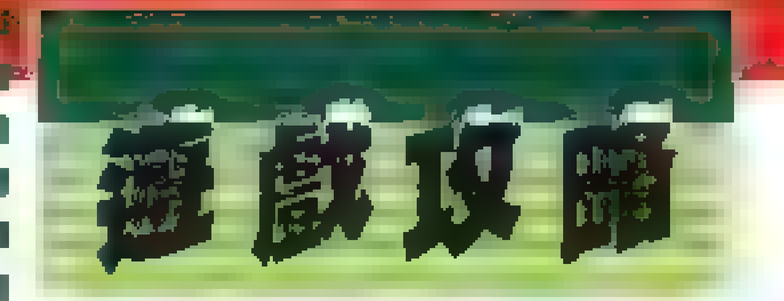
(1)東北方房間內有面牆上有按鈕，可打開羅蘭侯密室。用羅蘭侯鑰匙打開箱子，拿取物品。西南方房間內有一壁龕，內有油壺及蓋管。出宅邸回南方森林3。

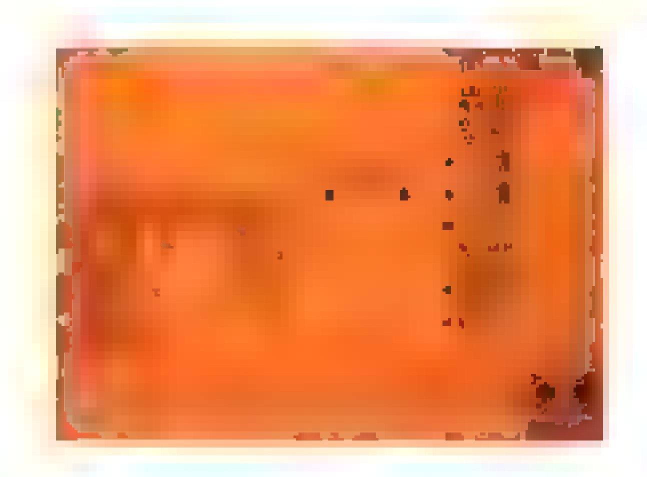
(1)壓下牆上開關移開東面牆壁，進入通道往北行至四個地洞處，小心躲到西南方角落，依序按下藍、綠、紅三個按鈕，回頭往北行進，到鐵門處用岩石壓住活動地板以開啟鐵門，往裡走可撿到開鎖器。出了鐵門往東走到盡頭，有面破牆怎麼也敲不開，往回走由地洞掉入洞穴第二層1。

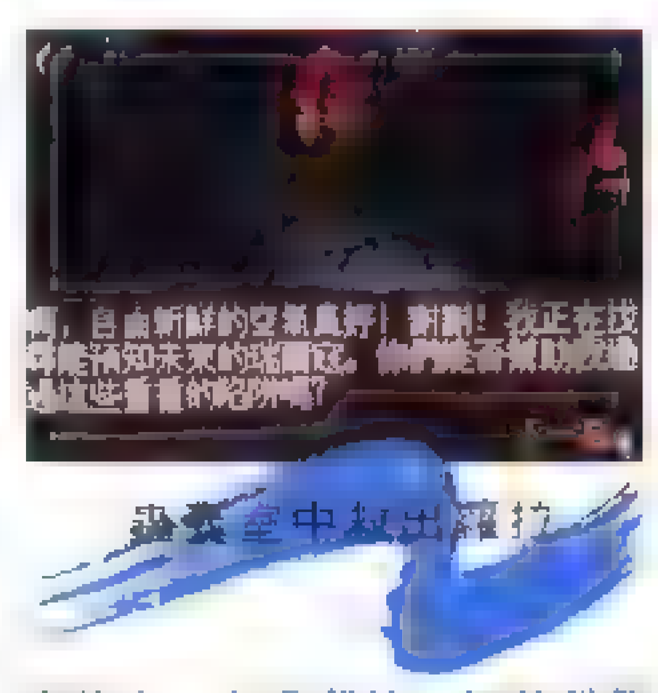
(2)循同樣路徑到破牆前，使用在洞穴第二層拿到的鎚敲開破牆，裡面尚有同樣的一面破牆，如法炮製即可。北面牆角有一圓鈕，開啟密室由地洞掉入洞穴第二層2。

(3)按下牛頭型開關打開密道，循原路徑走出洞穴到北方森林5。

(1)油燈逐漸暗了，用油壺加點油。東面牆上按鈕可開啟密室，內有一往上攀爬的繩梯。角落裡有一把鎚，北方暗道則通往鼎寶室，敲破右邊的牆







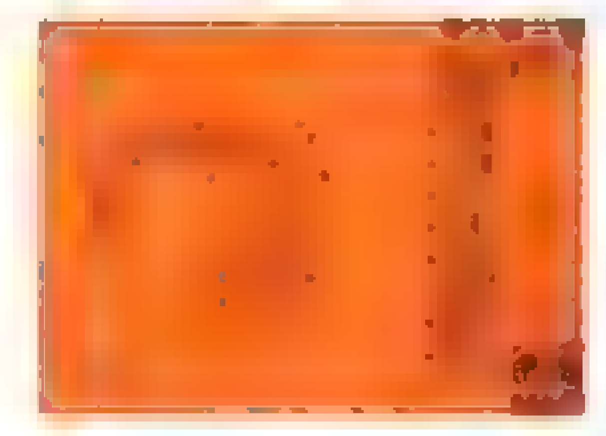
從牢中救出羅拉

並救出一女子羅拉，她就是第□位伙伴。三人一起從繩梯爬上洞穴第一層 2 。

(2)東邊的箱子可用開鎖器打開，內有蒼玉眼。北方盡頭處有一道鐵門，開關在左邊牆面上。進入後見有二尊龍的雕像鑲於牆上。（遊戲至此兵分二路，可將瑪瑙眼放進東方雕像開啟暗道以取得鑽石匕首，或將蒼玉眼擺進北方雕像開啟並進入暗道以取得銀色高腳杯，其結果雖一致，然此處卻僅能擇一路徑進行，如果兩條暗道都強行開啟並進入，將會導致遊戲進度卡死的後果！本文僅就北方暗道作說明，另一路徑則有賴玩家自行領會其中樂趣。）使用蒼玉眼在北方雕像，進入暗道後往東北方向穿過密門，往裡走見有一牛頭型開關，啟動後暗器會射出火球，最好別動。另一頭的箱子裡有銀色高腳杯及冷凍術法卷，給羅拉德看一下法卷即可學成冷凍術。再往裡走過一地洞，用一物品丟向對面牆上按鈕可關閉地洞，旁邊壁龕裡有一把骷髏的鑰匙。往回走，由階梯下洞穴第三層 1 。

(3)上洞穴第一層 3

就是這樣學成各種法術的

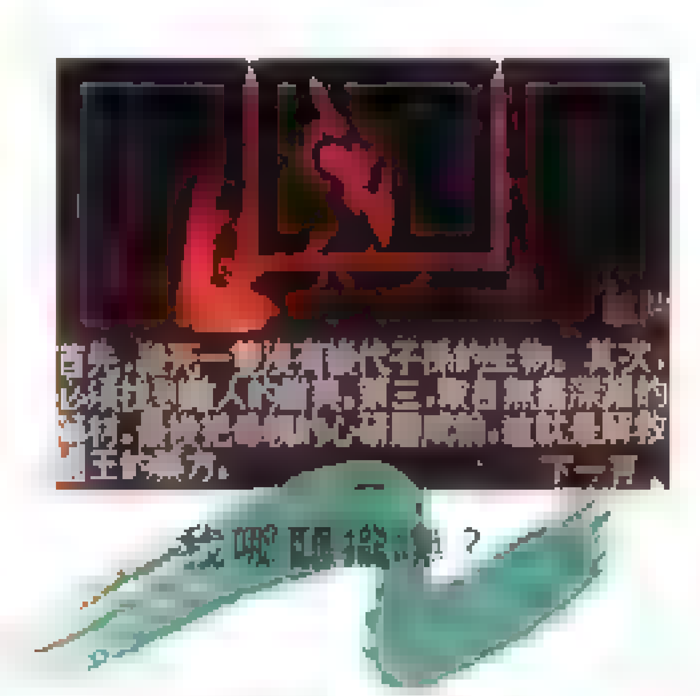


1.往西到盡頭，牆上按鈕可打開東面壁龕。使用骷髏的鑰匙在破爛的箱上，往東進入密道後即無法回頭。前方的地洞是幻象，儘管撿起寶箱。箱子裡有撕裂者西洋劍及鎧甲片，北方走道有把鐵鑰匙。東南方牆上有一按鈕可開啟暗道，開啟後南方有道密門，走到盡頭見一紅色鎖孔，紅色鑰匙就在一旁的箱子裡。進入後東行至階梯下洞穴第四層 1 。

2.由另一頭下洞穴第四層 2 。

3)上洞穴第二層 3 。

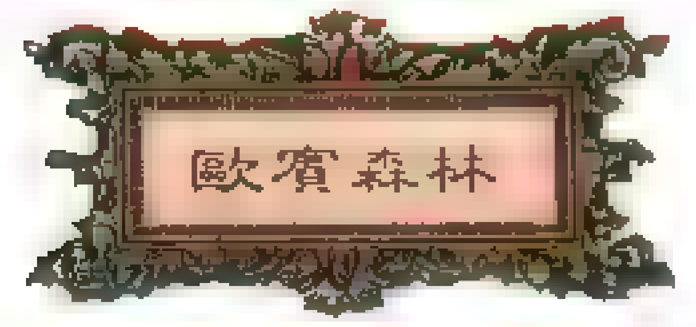
1.往西南方前進，見一牆上有移動的石頭，原來是幻象牆。往北到破牆前，用鑰匙打開，進入後用岩石壓住活動地板先啟動暗器。東行時尚有兩個活動地板，如法炮製即可安然無事。從階梯上洞穴第三層 1 。



我哪裡搞錯？

2.終於見到瑞爾茲，將銀色高腳杯放進排道的祭壇上即可得到善意的回應。羅拉被留了下來，康拉德與巴卡塔則帶著[illegible]上洞穴第一層 3

1.聽維多言道法師們已搭船走了，於是搭上維多的船往歐喬森林 1 。



(1)在極東北方角落的箱子裡有閃電術卷軸。碰到乞丐時施捨點吧！用不著大動干戈。往西北方到葛羅卡泥沼①。

(2)到卓克瑪東店，讓隊員之一戴上真理紅玉以證實身份即可見法師勝。拿了法師勝鑰匙和兩只空罐子後，往森林的東南角到屋碧爐礦場①。

(1)用一只空罐子在排水口上裝泥沼水，這是醫治理查國王的藥材之一。一進入即受到葛羅卡族人善意的忠告，千萬別殺他的族人，否則會受到抵制。西方的箱子有戒指。找到巫醫，花 400 銀幣請他解開謎題卷軸中的四個謎題。身上多餘的物品，可以賣給葛萊屈爾以減輕負擔。在正北方見到葛羅卡首領，他有真理紅玉，但是要拿青銅頭盔來交換，只好到泥沼中間位置的沼澤集中處，施展冷凍術進入殺死一隻怪物取得禮儀面具才換得真理紅玉。循原路回到歐賓森林②。

(1)穿過走道到上歐賓森林①。中間那道門千萬別打開，此刻尚不足以對付門內怪物。

(2)打開中間那道門，身上武器與防具立刻被吸走，趕緊使用綠色頭顱，這是殺死拉哈孔獸的惟一方法。殺死後記得換回被吸走的武器防具。從階梯走下二層，打開門進入後，往南開門進房間，進入後反身將門關上再打開西方的門，用開鎖器打開箱子取得銀色鑰匙。出來時亦同，因為這兩道門無法同時開啟。西北角房間內有一桌子的抽屜裡有火球術卷軸。往北打開暗道，進去跟礦坑管理員交談，離開時借走他左邊地上的十字鎬。往西南角到門旁有鎖孔前，用開鎖器開門，裡頭有部抽水幫浦。由階梯下第一層礦坑①。

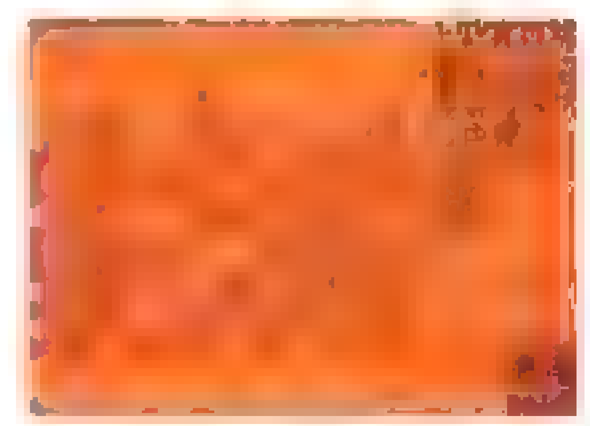
(3)從階梯下第一層礦坑③。

(4)進入抽水幫浦的房間，將齒輪裝在最左邊的輪子上，打開爐蓋，放入煤塊並關上爐蓋，拉下左上角拉桿。幫浦恢復運轉後由階梯下第一層礦坑

終於修好抽水幫浦

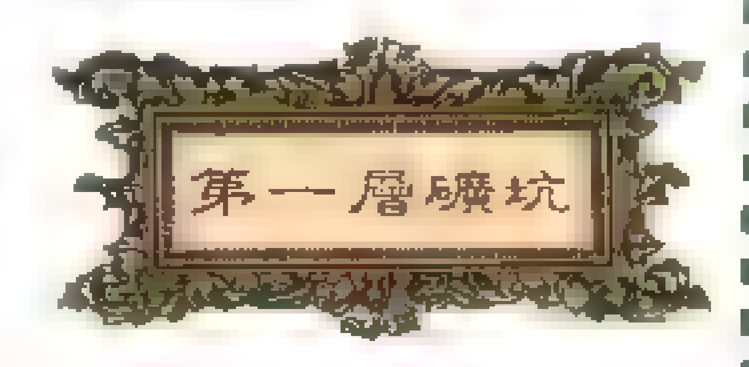
(5)由階梯下第 層礦坑⑥。

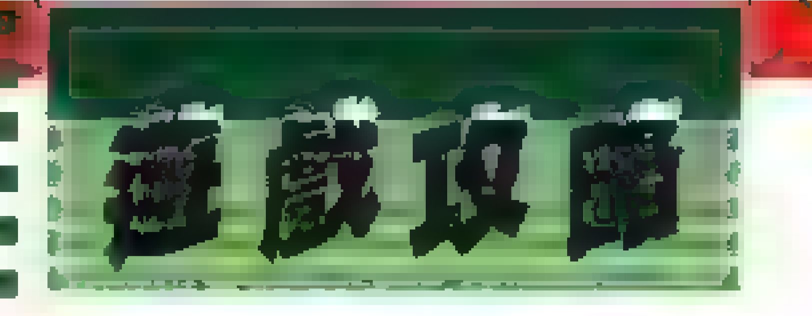
(6)步上階梯往北走出礦場，到上歐賓森林②。

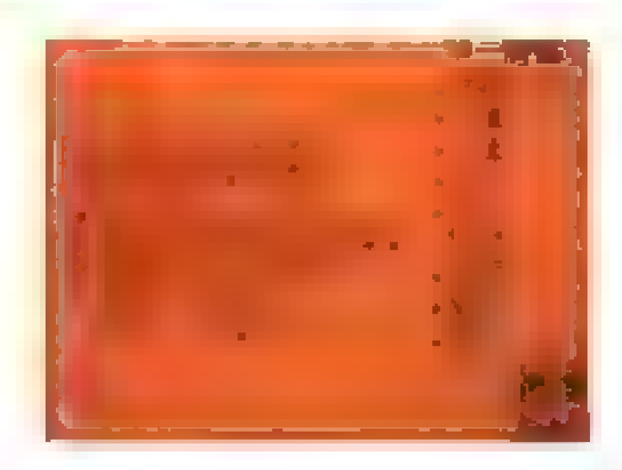


(1)用一只空罐子在黃蜂窩巢裝些蜂蜜，這是醫治理查國王的第二種藥材。用武器劈開位於東北角的箱子，內有死亡女神十字弓可射出火球。西南方的箱子用開鎖器開啟，拿取綠色頭顱及翡翠絲鍊。另一個箱子則有翡翠項鍊。正北方被紅色欄杆所阻，先回頭到屋碧爐礦場②。

(2)到紅色欄杆前，用骨角方盒打開欄杆，往西北方向到依薇森林①。







(1)使用銀色鑰匙在東牆的鎖孔，對牆上有兩個轉輪處，轉動北面輪子並按下西牆的圓鈕，出現地洞和魔球。走進魔球傳送到第二層礦坑①。（轉動南面輪子並按下圓鈕會傳送回屋碧城礦場，而轉動兩個輪子並按下圓鈕則只會出現地洞。）

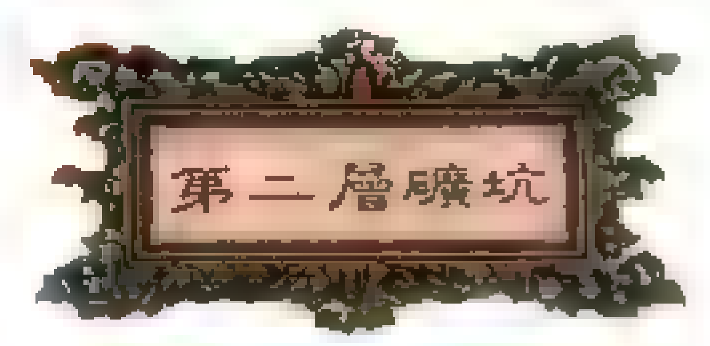
(2)往東西方角落撿取二號礦坑鑰匙，由東南角穿過密門。穿過後秘道就會關閉，使用二號礦坑鑰匙在西牆鎖孔，使秘道重新開啓。（拿到二號礦坑鑰匙後也可以打開西南方的房間，進入後轉動牆上輪子則可掉落到第二層礦坑，到第 層礦坑則能與主線會合，不會影響遊戲進度。只是副線的怪物比較多且較兇猛，比較適合練功。）轉動南面轉輪關閉地洞，上前到壁龕拿取另一把 號礦坑鑰匙（讓您有機會走一趟副線冒險），轉身由地洞掉落第 層礦坑②。

(3)往東行至兩個轉輪處，轉動任一輪子並按下圓鈕，由北方地洞掉入第二層礦坑③。

(4)到轉輪處，轉動北方輪並按下圓鈕，使出現地洞和魔球，走入魔球傳送到第二層礦坑④。

(5)從東南方秘道裡的任一個地洞掉入第二層礦坑⑥。（如果您拿到了第二把二號礦坑鑰匙，也有滿懷雄心鬥志，可以考慮由西南房間內的地洞直接掉入第二層礦坑。）

(6)由兩個轉輪處的地洞掉落第二層礦坑⑦。



(1)四面都是密門，先向北穿過密門，打開左右兩條秘道，右邊的箱子有閃電術法卷。左邊秘道盡頭處有三個轉輪，先轉西牆，再轉東牆，轉動北牆使秘道出現。往前走再打開一道門，進入後先按下北牆圓鈕，向前扳起右邊拉桿，跨過活動地板轉身用物品壓住，進入東方秘道後東牆圓鈕別按，那不僅會啓動暗器也會把出路封死，拿取箱內物品後退到暗器射出口旁，站在門檻中間以防門關上，丟一樣物品觸動東牆圓鈕，待暗器射出時往後退，讓門關上。扳下右邊拉桿，拉起左邊拉桿即可回到掉落處。往東穿過牆密門，先開啓左邊秘道，經過一扇門後，向南經過幾個活動地板（可用物品壓住關閉火焰）拿到壁龕裡的火焰杖。如果您已學會火球術是可以考慮要不要接受這番「煎熬」的。進入右邊秘道，到有瓦斯味的地方，先退後兩步再使用火焰杖或施展火球術轟開北方秘道，到壁龕拿取五號礦坑鑰匙後回掉落處。往南穿過密門，進入右邊秘道，用物品壓住活動地板開啓西牆壁龕，拿取四號礦坑鑰匙後回掉落處。往西穿過密門，用四號礦坑鑰匙開啓左右兩條秘道，左秘道前有一往下階梯積水未退行不得，進入右秘道，用五號礦坑鑰匙開門，從階梯上第一層礦坑②。

(2)用物品壓住活動地板並按下北牆按鈕，進入魔球傳送回屋碧城礦場③。

(3)往東行兩步由地洞或東行一步按下北牆按鈕直接落入第三層礦坑①。

(4)往內穿過密門，從已退除水患的階梯下第三層礦坑③。

(5)從上樓的階梯回第一層礦坑⑤。

(6)往東走進魔球傳送回屋碧城礦場⑤。

(7)由地洞掉入第三層礦坑④。

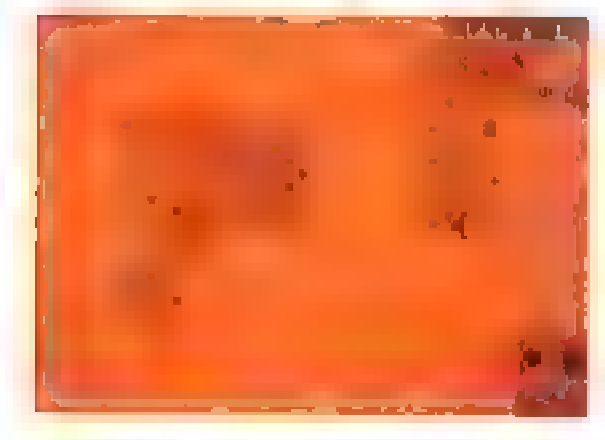
(1)拿取壁龕的銀色鑰匙，打開南方秘道，往南走到盡頭穿過西牆密門，箱子裡有黃金寶飾，用它打開拉桿旁的門

，扳上兩支拉桿，坐上採礦車往南行駛。進門後開啓東方秘道，再打開北方秘道，走到盡頭用十字鎬敲下一塊煤塊，坐上採礦車回拉桿處。只扳上左邊拉桿，採礦車會往東行駛。只扳上右邊拉拉桿讓採礦車往西行駛，用開鎖器開門，從階梯下第四礦坑①。

(2)乘坐採礦車回到魔球處，進入魔球傳送回屋碧墟礦場4。

(3)按下西牆按鈕現出北牆壁龕，拿取閃亮鑰匙後上階梯回第二層礦坑③。

(4)到採礦車前，扳上右邊拉桿，乘採礦車往西行駛，由階梯下第四層礦坑②。



(1)按下北牆按鈕，進入魔球。轉身按下按鈕以關閉東方的暗器。南面牆上按鈕可開啓密門，暫時尚無法開啓那道須兩把鑰匙的門。退出走道往東行，打死怪物取得一只雞血石，這是醫治理查國王的第二種藥材。往北行至一旋轉點，只要將四面的轉輪全部關閉即失去作用。由旋轉點北行轉東向到盡頭，從一堆骨骸中撿取齒輪。由旋轉點西行，用十字鎬清理走道上的落石，到歐林的鬼魂處跟他說話，談完後撿起一把生銹鑰匙。進入位於旋轉點東方的魔球，由階梯上第三層礦坑②。

(2)走進魔球，進南方密門，使用閃亮鑰匙在右邊鎖孔，再使用生銹鑰匙於左邊鎖孔。進入秘道，從火球射出口的側門到隱藏處，與寶生談話後得到寶生的鑰匙，而寶生也加入隊伍成為第四個伙伴。面向南方前行，發現一個隱藏的按鈕，打開密門，裡頭有四號礦坑鑰匙及黄金方盒。回旋轉點後往東行，使用四號礦坑鑰匙打開右邊的門，入內見有三個魔球，走進北方魔球（南方魔球傳送到第　層礦坑，而東方魔球則是無休止的幻境。）傳送回屋碧墟礦場6。

(1)在禿鷹谷附近打死一群怪獸，得到黄金方盒。用黄金方盒打開森林西南方的紅色柵杆，往西到依薇市1。

(2)往東到骨塔一樓1。

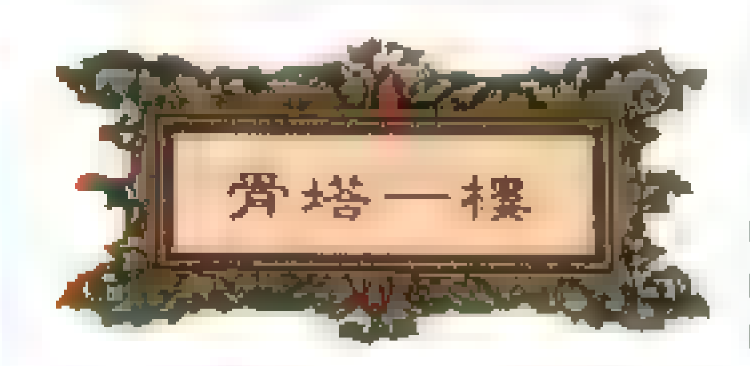
(3)到依薇市2。

(4)往上歐賓森林途中遇到司寇爾所假扮的法師曙，選擇「爭辯」並擊退其化身怪獸。往禿鷹谷的橋已被半獸人砍斷，先回依薇市3。

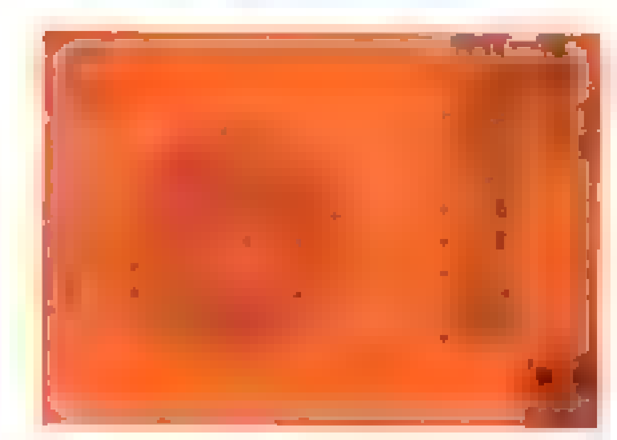
(1)往東北方到莎蒂的店，出示已經解開的謎題卷軸得到大地粉末，四樣藥材已經備齊，回依薇森林2。

(2)到依薇議會找喬翁，沒拿到鑰匙。回依薇森林4。

(3)回到依薇議會，喬翁告知依薇市已遭受攻擊，遂展開與半獸人的一場戰鬥，直到聽得半獸人撤退的號角聲起。喬翁將議會大門深鎖，門上有留給法師曙的字條。從布魯諾小館進入已開啓的後門，打開北方密門，下階梯到墓穴。



(1)殺死亞馬遜河人取得神



奇鑰匙。（此處的每一把神奇鑰匙都有特定使用的鎖孔，並非通用。）關上兩個閘門以阻絕綠色水怪的侵入。在西南房

內的神奇鑰匙用以打開東北角房間，進入後使用另一把神奇鑰匙於右邊鎖孔，按下左邊按鈕，進入釋放蒸餾後，按下北牆按鈕，從壁龕拿取琥珀戒指，將它放進入口處的壁龕內，

先拿妳的脾肺作好佐料吧！

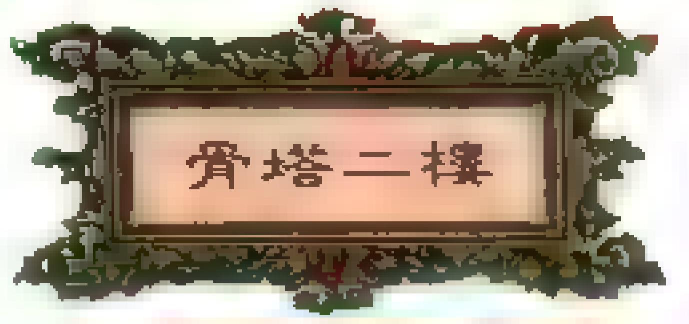
開啟西北方密門，殺死首領潔娜後取得神奇鑰匙。從骨塔中央位置的左邊階梯上骨塔二樓 D。（此樓層有三間密室須由骨塔二樓的地洞落下後，才能由內開啟。）

(2)使用在骨塔二樓取得的神奇鑰匙，打開北方的巴爾卡祭壇房門。用象牙鑰匙打開西南方密室，由階梯下骨塔地下室 1。

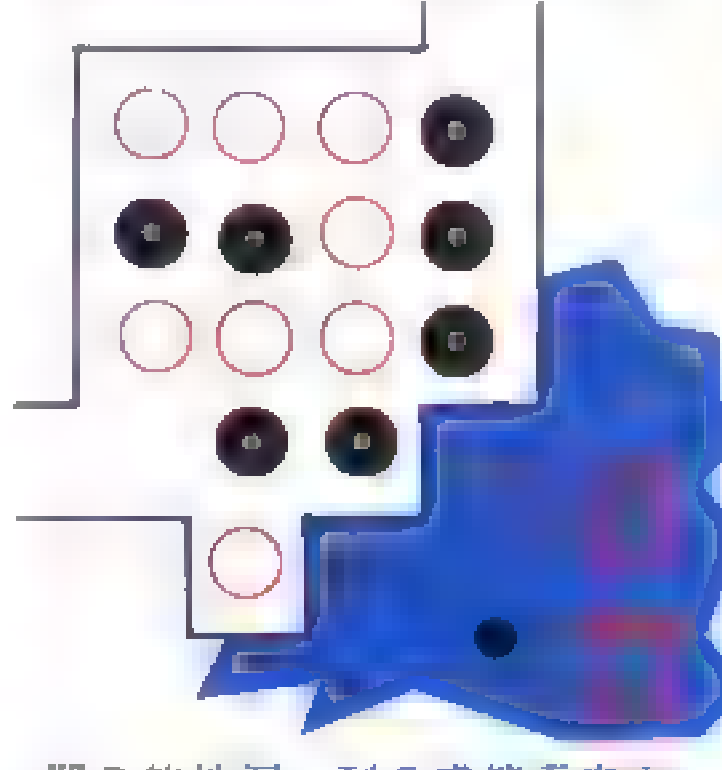
(3)到巴爾卡祭壇，將坩堝擺放在雕像的頸部，再依序將泥沼水藥瓶、黃蜂蜂蜜、大地

但……誰未迷路呢

粉末藥瓶及雞血石放進坩鍋（頭部）製成解藥萬靈仙丹，將坩鍋取下，走出骨塔到依薇森林 ③。



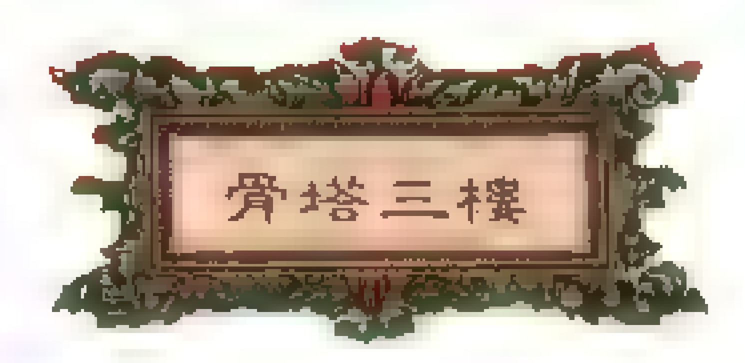
(1)用神奇鑰匙開門，往西進入火球室，拿取北牆壁龕的神奇鑰匙。往東使用開鎖器打開地洞房間，進入後先用神奇鑰匙。往東使用開鎖器打開地洞房間，進入後先用神奇鑰匙在 A 處，循幻象地洞到 B 撿取神奇鑰匙並按下西牆按鈕以關



閉 D 的地洞，到 C 處按下南面按鈕關閉 E 的地洞，穿過 E 處密門可到另一區域。出了地洞房間往北進入一暗室，轉身將門關上，按下西牆按鈕拿取北牆壁龕的神奇鑰匙。從南方房內階梯到骨塔三樓 1。

(2)打死怪獸拿取牛頭怪號角，使用在東南方的鎖孔。由西牆穿過密門經過地洞的房間，由南方階梯再上骨塔三樓，到達地洞處。

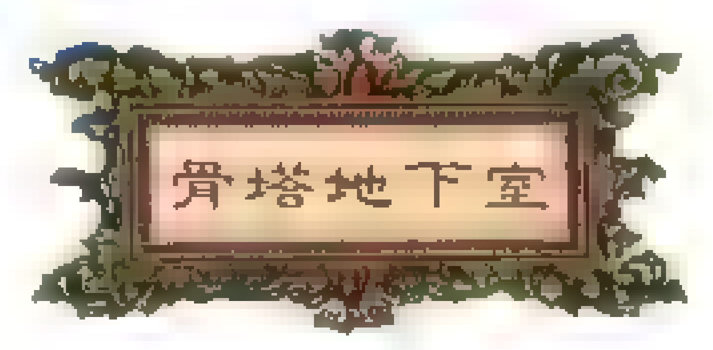
(3)下階梯到骨塔 樓 2。



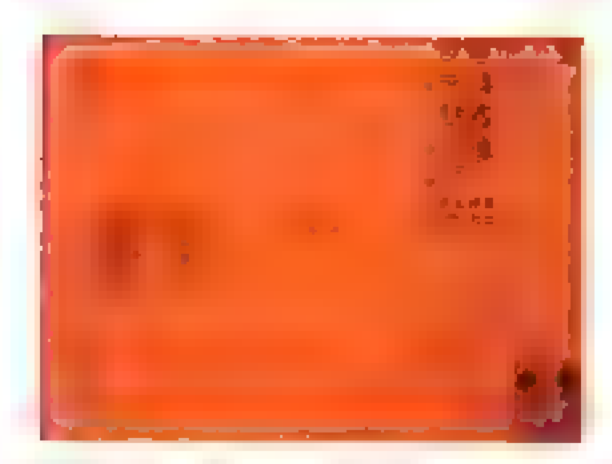
(1)進入東方房間，按下地板上的按鈕，拿取壁龕的神奇鑰匙，使用在北牆鎖孔。進入長方形走道，開啟東北方的西牆按鈕進入秘道。打開最北

邊的門，穿過密門往北行，接骨塔三樓 2。（若掉入地洞請接骨塔二樓 2）

(2)按下東牆按鈕，使用物品丟向西牆按鈕以關閉地洞，往西到盡頭轉向南行，穿過密門拿取箱內的神奇鑰匙。往北進入秘道，使用神奇鑰匙開門，拿取北面壁龕內的象牙鑰匙，從階梯下骨塔二樓 3。（如果已經由骨塔地下室取得坩鍋，則可進入位於東北方的 之門，從二只箱子中擇一拿取物品。）

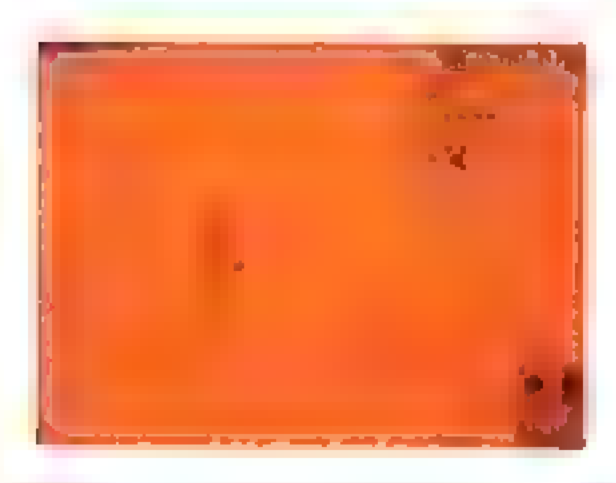


1)往裡走見地上有移動的四樣物品，將它們一一撿起並分別擺進四個方位的壁龕裡，東方的傳送點將失效。（如果已傳送到另一秘道，可由東西按鈕開啟魔球傳送回階梯處。）而四樣物品則可在入口處的



壁龕內再度取得。使用在骨塔三樓拿到的神奇鑰匙打開老婦房間，跟老婦人談話後得坩鍋。上階梯到骨塔一樓③。

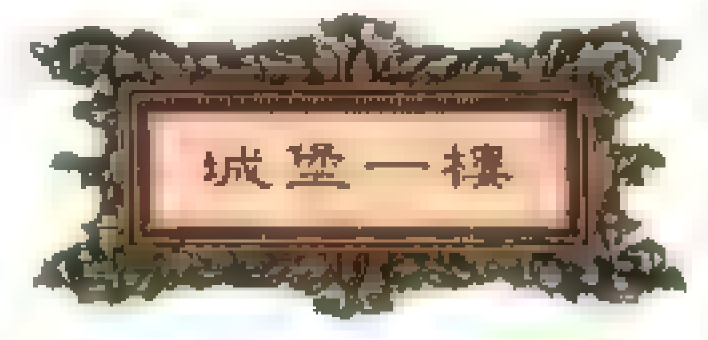
(1)往東擊敗戰情室內的幽怪軍隊首領佛蘭多樹，得到杏脩的鑰匙、小雕像及黑暗鐵手套。將小雕像擺在台座上，開啓東邊密門。用鐵手套放在



西牆上的手印打開秘道。再用鐵手套打開另一秘道，由按鈕開啓鐵門，進入後小心逐步觸動牆上四個按鈕以關閉地洞（掉入貓穴地下層，可利用魔球傳送回原地）。對於那些閃爍的亮點可施展閃電術對付。往前跨過四個活動地板打開前方的門，用鐵手套打開西邊秘道。走進西南方魔球，用三樣物品壓住活動地板，按下按鈕開門，走進南方魔球。按下西牆按鈕，進入東南方魔球，用二樣物品壓住活動地板，按下按鈕開門，走進南方魔球。用三樣物品壓住最北方的活動地板，進入北方魔球。按下北面按鈕開啓南方的門。往前走到叉路時先轉南行，拿取箱內的黃鑰匙。往東到一壁龕處，按下東牆按鈕，繼續往東轉南走到盡頭。由北方密門穿過到兩個鎖孔處，使用黃鑰匙在左邊鎖匙。往西到盡頭用鐵手套打開秘道，往西南到盡頭用鐵手套打開北方秘道。穿過一堆密門往東到一扇門前，使用鐵手套開啓，打死一堆幽怪軍隊的騎士後得到紫鑰匙，用它開啓東南方箱子，得小鑰匙。由南方密門穿過到兩個鎖孔處，使用小鑰匙在右邊的鎖孔打開鐵門，進入幽靈召喚後將被要求在魔外族與智識族二者中擇一消滅之，所謂「柿子挑軟的吃」，因此進入北方魔球到地下土牢①。（智識族的怪獸比較「善良」，除此之外，其他如地形、遊戲進展等具皆相同。）

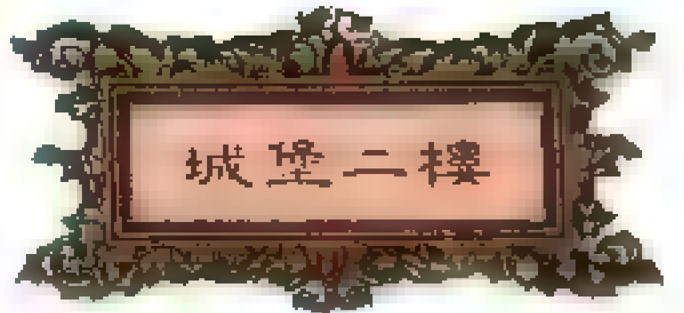
(1)撿起銅鑰匙。拿取南方箱子裡的鑽石。往西到盡頭轉向東行，在一箱子附近撿拾金鑰匙。往北行開啓北牆按鈕，拿取壁龕的奈斯勒鑰匙。東方

的一間秘室用銅鑰匙打開，進入後選擇「攻擊」。（遊戲中文化後，在此處的訊息欄有字幕重疊的現象，須仔細「相」清楚後再按鍵。）打死三隻怪獸以取得智識族鑰匙。東南方魔球會傳送回貓穴的幽靈召喚處。到土牢中央穴道門處，使用智識族鑰匙打開最靠東邊的門，上階梯到城堡一樓1。



(1)進入水晶球房間，使用鑽石救出曙法師。西南方壁龕裡可拿到眼鏡蛇雕像。進魔球房間傳送到另一區域。往西北方到一扇門前，打開進入後自動鎖關功能會暫時失效，待離開時即可恢復。靠著羅盤小心找到分處四個角落的活動地板用物品壓住。打開南方秘道拿取壁龕內的青蛙雕像。穿過南方中間的密門，上階梯到城堡二樓1。

(2)穿過南方中間密門，由階梯上城堡二樓2。

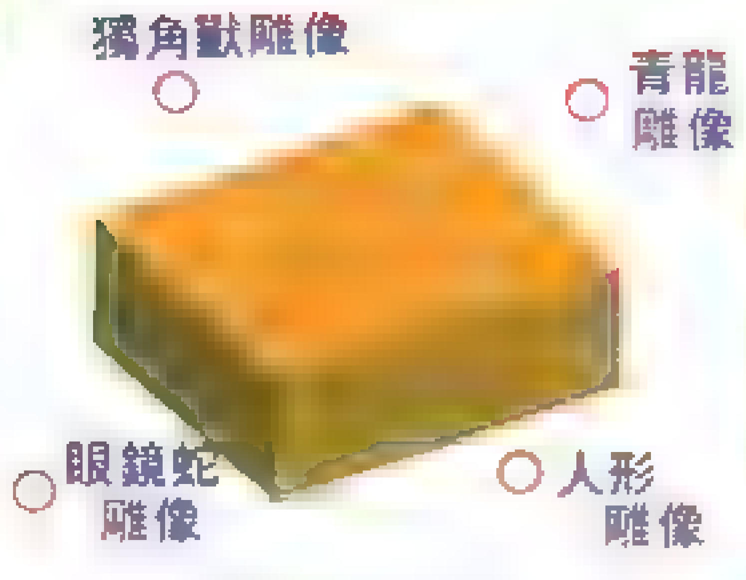


城堡二樓

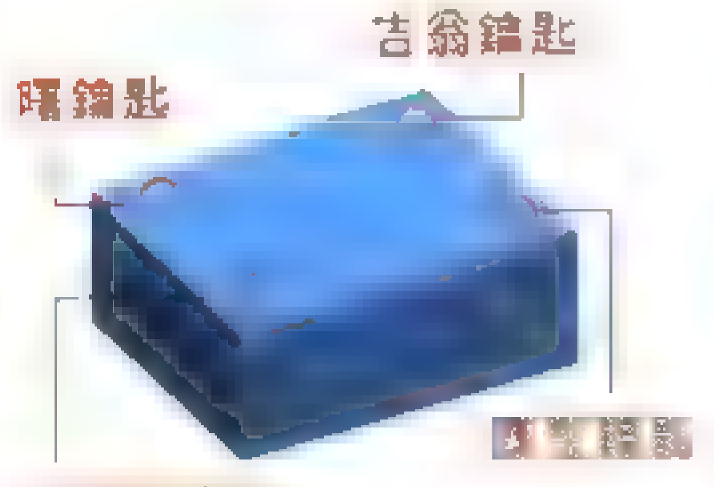
(1)壓下南面按鈕打開北面的門，踩過活動地板到另一秘道。在東南方房間內打開壁龕拿取獨角獸雕像。往北轉西行經兩個活動地板前有兩道門暫時還無法打開。往西到兩扇相對的門，按下北門按鈕打開南門，按下南門按鈕打開北門，進北門打開西牆秘道，按下右邊東牆按鈕打開左邊西牆壁龕拿取蝮蛇鑰匙，用它開啓先前無法打開的其中一扇門，裡面的箱子卻打不開？！到西南方房間壁龕拿取諾爾鑰匙。到有兩個按鈕處，壓下西牆按鈕打開東邊秘道（按南面按鈕會觸發地洞掉入地下土牢），進入後打開南方秘道再開啓一扇東邊的門。站在地洞前向東丟幾樣物品過去，直到南方的魔球現形。丟一樣物品向著魔球以關閉地洞並走進魔球。上前在壁龕拿取腐屍鑰匙，按下東牆按鈕，從地洞落下城堡一樓2。

(2)到先前無法開啓的另一扇門，使用諾爾鑰匙打開南方秘道，壓下東牆圓鈕傳送到另一秘道。找到階梯上城堡三樓1。

(3)進入國王理查房內，依序將雕像擺置妥當：



接著再將四位大臣的鑰匙分別裝上保護罩的四個邊角：



他還能吃嗎？

打開護罩後，拿萬能仙丹給理查國王服用。等國王服後會附予真理之石碎片並要求給他一項武器（任意）。離開房間後，將真理之石碎片與真理紅玉結合，得到真理之石。從東北方的魔球傳送到階梯上城堡三樓2。

城堡三樓

(1)整座樓層的地形下方呈「1+1=2」字樣，到「=」中間按下北面按鈕拿取南面壁龕的金鑰匙。進入西南角落房間，依照牆上告示牌所示，分別將武器（任意）、防具（任意）、藥品（必須是藥草類。如果已用盡請先別慌，東北方的箱子裡有一株人蔘。）及珠寶（必須是戒指或項鍊）四樣物品各放在告示牌下，拿取前方壁龕鈍鑰匙。使用鈍鑰匙在西北方的箱子取得銀鑰匙。到東南方秘道內，按西牆按鈕使壁龕現形，拿取人形雕像，再按下東牆按鈕從密門走出。由最靠東方的地洞落入城堡二樓3。

真理之名與冥府面具的決戰

2)進北方密門，使用銀鑰匙在左邊鎖孔，金鑰匙在右邊鎖孔，打開鐵門，往西到司寇德的房間，展開一場最終的勝利之戰。記住！真理之王必須在司寇德動用冥府面具變成化身之前的瞬間使用，否則將會錯失勝戰良機。

The End

博物館的展覽品
（Museum piece）

正當要享受他們難得的假期的時候，星艦企業號的成員被邀請去參加一個前往諾瓦—艾塔（Nova Atar）星系中史密森側館的外交代表團。在沒有防備的狀況下，企業號的船員被困在此處；當恐怖份子接管這裡後，只有蒙哥馬利・史考特才能將大家從這個困境中解救出來。

博物館館長熱情招待

提示篇

Display Room Room8 展示室8號房間

館長的辦公室

Q：我正在搜索這座博物館，我要怎樣才能回去見館長？

A：好像沒有必要這麼著急吧？！你還有一些時間可以慢慢的搜索。你如果急著回去的話，試……進入7號房間中鎖住的大門？

Q：館長昏迷不醒了，我能幫助他嗎？

A：當然你可以。但沒有麥考伊醫生的幫助，你實在沒什麼可以做的。為了盡全力，使用紫價人在館長身上。

Q：我要怎樣阻止那些恐怖份子呢？

A：這就是最大膽用意的部份了。首先你必須要能找到他們。這代表了你必須先離開館長的辦公室。

Q：我要怎樣離開館長的辦公室？

A：有兩個方法。但它們都是隱藏起來的。一個方法是一個秘密按鈕。另一個方法是一張小紙條。

Q：我要怎樣打開那一道門？

A：找到一個秘密的按鈕之後就"芝麻開門"了。館長應該可以控制門的開關。在非常靠近他的地方搜索那張書桌。

Q：那座門需要的密碼是什麼？

A：館長是個非常小心的人。他把密碼寫了下來，預防他會忘記。他同時也把密碼藏了起來。仔細找找你就會有意外的收穫。看看那瓶干邑（Cognac）

瓶子底下。

讀那一張小紙片你就可以知道密碼。

把下面的字倒過來讀3212POSV。

Q：我要怎樣才能把門卡住，保持打開狀態？

A：你必須要找到一個支持這道門的東西。

長槍（Lance）是個好主意，但它不管用。

也許騎士（Knight）可以把門卡住。

Q：在館長的房間裏有什麼可以派上用場的物品？

A：這裏有很多你可以用的東西。

四處看看。

把長槍帶走。

把那一瓶干邑帶走。

拿走藏在干邑瓶子底下的小紙條。

把玻璃瓶（decanter）帶走。

把銀盤（Silver tray）帶走。

（P.48館長的辦公室上干邑和小紙條、②長槍、③玻璃瓶、④銀盤、⑤隱藏的按鈕。）

Q：我要怎樣讓5號房間中的光束炮重新啟用？

A：你不能。

但你需要從光束炮中拿出一些零件。

你實上是兩個零件。

那些電容器（Capacitar）特別有用。

使用史考特（Scott）在光束炮上以取得電容器。

Q：我要怎樣才能將電容器充電？

A：你需要一樣東西把電容器放在上面。

答案就在你面前。

那個桌子就是答案。

使用電容器在桌子上。

把兩個電容器都充電。

Q：我要怎樣才能從5號房間走到東南方？

A：這裏並沒有什麼秘密的按鈕。

這裏的門可以用密碼通過。

館長辦公室中的小紙條上有答。

小紙條藏在干邑瓶子下。

看看那張小紙條以得到密碼。

把下面的字倒過來唸：3212POSV

小機器人可是大幫手哦！

Q：那個小機器人有什麼用，我要怎樣讓它動起來？

A：那小機器人本身沒什麼用。

但它內部有你想需要的零件。

你必須先啟動小機器人才能拿出這樣物品。

這小機器人需要能源。

使用充過能量的電容器在小機器人身上。

使用史考特在小機器人身上。

使用拿取指令在機器人身上。

Q：在6號房間有什麼有用的物品嗎？

A：這裏有許多可資利用的零件。

讓史考特幫你拔出來。

停泊環（docking ring）上有可以利用的金屬夾（clamp）。

逃生艙上的操作面板（access panel）。

Q：我想要前往東北方的7號房間，為什麼不能？

A：在這裏通行碼可不管用。

你必須要另外想出一套計劃。

Q：我要怎樣才會有另一個計劃？

A：和別人溝通。

和史考特談談。

質量加速炮房間

Q：我要怎樣才能造出質量加速炮（mass driver）？

A：你必須要把有用的零件放在充電的桌子上。

（P.50質量加速炮的房間（下一頁）…）

常態還有從光束炮那身拿來的電容器。

還有停泊環上的金屬夾（6號房間）。

還有從6號房間小機器人身上拿來的超導線路（Super Conducting Wires）

還有騎士手上的長槍。

Q：我要怎樣控制質量加速炮？

A：你需要一個和它之間的介面。

使用延長線（Interface cable）在桌子上。

把延長線接到克林貢的控制器上。

使用克林特在克林貢控制器上。

Q：我好像把充電桌毀掉了，我還能再把電容器充電嗎？

A：現在你不行。
但你馬上就可以了，而且你必須要去充電。
把電容器隨身帶走吧！

Q：我好像把7號房間完全搜盡了，還有什麼有用的東西嗎？

A：瓦礫堆中有一罐瓦斯。把它拿走。
這裏的傳送器和通訊器也很有用，但你又不能帶走它，所以……。

〔P. 51傳送器的房間（7號房間）1.傳送器。2.通訊器。〕

Q：我要怎樣安全的進入恐怖份子攻佔的10號房間？

A：直接走過那扇門是沒有用處的。
你得要找出一些辦法來。
你有一些選擇。
四處看看。
你可以修好那些機械裝置來幫助你嗎？
你可以修好傳送器。
你可以用通訊器試著接近且說服他們。

Q：我要怎樣讓傳送器恢復作用？

A：首先你必須要給它能源。
然後你必須要修好它。
使用防熱導線（heat-resistant wire）在上面。
然後使用操作面板（access panel）。
使用史考特在傳送器上。

Q：我要怎樣修好通訊器？

A：你需要能源。
使用水晶碎片（Crystal shard）在上面。
然後使用電容器在上面。
使用銀盤（Silver tray）在通訊器上。

Q：在8號房間，我要怎樣打開艙門？

A：你需要一些特別設計的工具。
機器人可以幫上忙。
將機器人充能。
讓史考特告訴機器人該怎麼做。

Q：我要怎樣幫這個機器人補充能源？

A：它不需要太多的能源。
使用用過的電容器在它身上。
告訴史考特沒關係。

好大的一塊水晶

〔P. 52展示室（9號房間）1.水晶。2.機器人巴尼（Barney）。3.艙門。〕

Q：我要怎樣才能再把電容器充電？

A：首先你必須要把艙門打開。
然後讓史考特去檢查它。
使用銀盤當作導電用平版。
使用玻璃瓶中的液體當作觸媒。
使用電容器在艙門上。

Q：我擁有了機器人、充電後的電容器，還有瓦斯罐。我要怎樣把瓦斯傳送入恐怖份子的房間？

A：修好傳送器。
像平常一樣，史考特是可以擔當大任的人。
使用操作面板在傳送器上。
使用防熱導線在傳送器上。
使用充過電的電容器在傳送器。
讓史考特檢查這些物品。
使用瓦斯罐在傳送器上。
讓史考特操作傳送器把瓦斯送過去。

Q：要怎樣才能和恐怖份子溝通？

A：聽聽他們的要求。
試著了解問題所在。
但要保持立場的強硬。
和他們訂下約定，並且保證遵守約定。
選擇下列對話：1、1、2、2、1、1、2、1、1、1。

Q：我和恐怖份子溝通失敗了，現在該怎樣？

A：別放棄。
也別貿然闖過那扇門。
修好傳送器。
對他們使用瓦斯。

快速攻略

在博物館中四處探索，直到嘗試著由11號房間進入10號房間，或在到時間流逝為止。
使用龍蝦。
使用史考特在安全站（Security Station）。
使用史考特在安全站。
使用史考特在安全站。
拿走大瓶子（內中裝有不明液體）。
拿走槍（Lance）。
拿走藏在大瓶子底下的紙條（note）。
閱讀小紙條。
拿走銀盤（Silver tray）。
拿走玻璃瓶（decanter）。
使用柯克在書桌上。
使用柯克在書桌上。
使用騎士（Knight）。
東方。
使用史考特在光束炮上。
使用兩個電容器（Capacitor）在充電器上。
使用史考特在尼文（NIVEN）裝置上。

拿走電容器（充完電後）

東南方。
鍵入 VSOP2120。
使用史考特在停泊環上（Decking Ring）。
使用史考特在逃生艙（Escape Pad）。
使用充過電的電容器在小機器人身上。
使用史考特在機器人身上。
使用拿取指令在機器人身上。
北方。
使用用光的電容器在充電桌上。
東北方。
鍵入 VSOP2123。
和史考特談話。
使用鉗夾（Clamp）在充電桌上。
使用超導線（Super-conducting wire）在充電桌上。
使用兩個電容器在充電桌上。
使用延長線（interface Cable）在克林貢裝置上。
使用長槍在充電桌上。
使用史考特在克林貢裝置上。
拿走兩個電容器。
東北方。
拿走瓦斯罐（Gas Canister）。
西北方。
鍵入 VSOP2123。
使用電容器在機器人身上。
選擇 1。
使用史考特在機器人身上。
使用史考特在艙門上。
使用銀盤在艙門上。
使用玻璃瓶在艙門上。
使用電容器在艙門上。
當充電完畢後拿走電容器。
拿走銀盤。
東南方。
使用史考特在傳送器上。
使用輸入面板（access panel）在傳送器上。
使用防熱導線（heat resistant wire）在傳送器上。
使用電容器在充電器上。
使用史考特在傳送器上。
使用瓦斯罐在傳送器上。
使用史考特在傳送器上。
選擇 1。
東方。

計分欄

本單元中獲得最高分的辦法是成功的和恐怖份子交涉，達成協議，並且成功的完成這一項任務。

在瘋狂混亂的情況下
（Though this be madness）

星曆 6189.3 正當企業號要送補給品給鄰近克林貢和羅慕蘭星域的前哨站時，企業號接收到羅慕蘭人戰鳥的求救訊號，這訊號的來源竟位於羅慕蘭人的中立區，星艦企業號應該回應這可能的陷阱嗎？企業號會遇到什麼呢？遇到一艘外星文明的船艦應該是最不可能的吧！不是嗎？（本章中沒有計分部份，在本章結束後會明白原因。）

提示篇

Q：我應該去調查羅慕蘭人的求救訊號？

A：這其中有一些風險在。全看你了。

Q：羅慕蘭人的戰鳥把我擊敗了，怎麼辦？

A：請參閱星艦科技報告。

Q：我要怎樣回答羅慕蘭人有關布拉希坎（Brassica）人的問題？

A：相信你的直覺。還有你對羅慕蘭人的知識。還要小心一點。

Q：我已經傳送到外星船艦上了，現在要怎麼辦？

A：你必須要四處探索才行。並且再找出更多的資訊。你必須要找出這艘船的來源，並且確定是誰派它來的。

Q：每一個人都有些瘋了，我要怎樣幫助他們？

A：整艘船的人都真的瘋了。你必須要找出這瘋狂的來源才行。

Q：這裏也有兩個克林貢人，我該怎樣辦？

A：他們也有在這裏的權利。別管他們。這樣會對聯邦與克林貢的關係有影響。

瘋狂的國王

Q：我要怎樣和那裏的國王談話？

A：那個國王只肯和有皇室血統的人談話。你的隊員其中之一有皇室血統。使用那一位隊員在國王的身上。烏孚拉正是那一位具有皇室血統的隊員。

【P．57起居室 2．1 燈光開關．②燈光的柵板。】

Q：那裏有一個閃爍的照明裝置，它重要嗎？

A：有可能。
你可能需要再靠近一點觀察它。
使用逆光的開關。

Q：我要怎樣讓睡眠室的小男孩和我談話？

A：他受到很正確的教導，你必須要他母親的同意才行。
找到他母親並且得到她的同意。

Q：那小男孩的母親在哪？

A：她在飲食室裏。

Q：我要怎樣幫助茉兒（Moll），那小男孩的母親？

A：解決她的問題。
她想要給她兒子吃更好的食物。
但她把生產這種食物的植物弄死了。
治好那個植物。

Q：我要怎樣種植新鮮的水果？

A：你得在水耕室找到必須的設備。
但你得修改好那些設備才行。

Q：我要怎樣修理水耕室？

A：你必須先把破損的部份移去才行。

在北方植物盆栽的金屬桶子（Metal Keg）有些損壞。
把小桶子放在工作檯上。
（P.58水耕室的金屬桶，2工作檯上。）

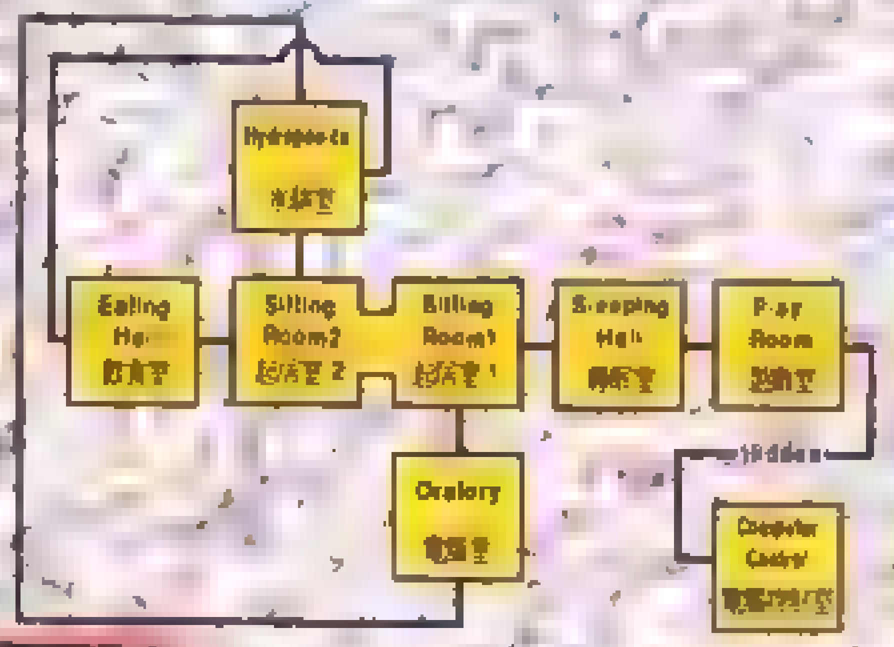
Q：我要怎樣移去西的營養液？

A：你必須要摧毀它。
使用你調至擊殺威力的Phaser
射擊金屬桶。

Q：我要怎樣調配出新的營養液？

A：你必須要找出一個代替的來源。
是你絕對預料不到的來源。
某種你可以用來蓋東西的物品。
就是Jakesey正在玩的玩具積木。
再使用一次擊殺威力的Phaser在積木上。

Q：我要怎麼從Jakesey手中拿到玩具積木（Black）？



A：你不能直接把它們搶走。
Jakesey想要一些東西來交換。
一些柔柔軟軟他可以抱的東西。
個玩具熊應該就可以了。

水耕室

Q：我要怎樣才能拿到玩具熊？

A：你需要在戰鬥中贏取它才行。
心智上的戰鬥。
在棋賽中得勝。
使用史巴克和葛瑪肯（Gormagon）玩立體三度空間棋。

Q：電腦「費斯」（Phaye）出問題了，我要怎樣修復它？

A：電腦正受制於自身中人格程式的干擾。
你必須要設法進入電腦並調整回來。
你還需要一些資料來修復他。
你也需要一些器材來修復它。
同時你也必須找到真正電腦的位置。

Q：電腦真正的位置在哪？

A：它位於一個秘密房間中。
在你的冒險過程中，有那一個房間是你沒有完全探索過的？
塔斯金的房間。
試著通過塔斯金的房間。

Q：我要怎樣幫助電腦室中的老婦人？

A：她幾乎已經不太有可能恢復。
但是你仍然需要從她那裏獲得一些資訊。
她腦海之中所儲存的資料。
使用史巴克進行瓦肯人的心靈連線。

Q：我要怎樣讓史巴克同意進行心靈聯結？

A：史巴克擔心的是老婦人的安全。

先讓莫考伊檢查她的身體狀況。
使用醫療用掃瞄器掃描她一下。

Q：塔斯金怕我怕的要死，我要怎樣改變他的態度？

A：塔斯金幾乎每一樣東西都怕的要死。
他完全是個偏執狂。
你根本無法說服他你是沒有敵意的。
你必須要試著讓他冷靜下來。

Q：我要怎樣才能讓塔斯金冷靜下來？

A：你不能用光束槍來擊暈他。
你必須要用另一個方法讓他入睡。
在他的食物中下藥。

Q：我要怎樣製造摻了迷藥的食物？

A：你需要兩樣物品。
一些用來下藥的食物。
很幸運的，這裏就有一臺製作食物的機器。
在萊兒所待的房間中。
你還需要一些必須的化學原料。
你還需要將這兩樣物品混在一起。
在萊兒待的房間中有一臺醫療用電腦終端機可以幫你做應該做的事。
（P. 60飲食室(1)食物處理機，2醫療終端機。）

傷心欲絕的萊兒嬌汰

Q：我要怎樣取得那些被污染食物中的化學樣本？

A：你得要從某一個人那裏取得才行。
但他根本不知道給你的是什麼東西。
當你把新鮮的食物交給那小男孩，並且有了他母親的准許後，和小男孩談有關不好的食物。
當小男孩把壞掉的食物給你的時候，拿走它。
這食物中有你需要的化學物質。

Q：塔斯金（Tuskin）不肯接受我給他的食物，我要怎麼讓他接受？

A：他只接受他相信的人所給的食物。
他的守衛除了防止你接近他外，不太可能幫助你。
你要找的人必須也信任你才行。
請萊兒來做這件事！

Q：萊兒不肯幫忙我處理塔斯金，我該怎麼辦？

A：你得先幫過他的忙才行。
然後你只要說出(1)就可以了。
和她談話。
把下過迷藥的食物交給她。

Q：我要怎樣通過Rockback？

A：當塔斯金睡著後，你還是需要通過他的守衛。
這傢伙太強壯了，連史巴克都無能為力。
你得要擊暈他。
使用Phaser調至擊暈的威力。

Q：主電腦到底在什麼地方？我要怎麼到那邊？

A：到那個房間的通道仍然是隱藏著的。
你必須要找到一個知道怎樣打開那個秘密通道的人。
和葛馬子（Gormagon）談話。
然後走下那個秘密通道。

Q：我要怎樣修好那個電腦？

A：你需要正確的零件。
你還需要使用這些零件的知識。
最後你得要把零件用在正確的部份。
在右方盡頭的電腦網路損壞了。
（P. 61電腦控制室(1)平行通道，2下行通道翻譯機，3電腦網路。）

Q：我要怎樣才能得到修理電腦的知識？

A：你需要找一個擁有這個知識的人。
一個吸收了過多知識的人。
和Ornatary在主層電腦室角落的老婦人心靈連線。

Q：我要怎樣找到修理電腦的必須零件？

A：問題出在電腦迴路上面。
那裏還有與迴路有關的零件。
在國王頭上的燈管和電線就是答案。

Q：我要怎樣拆開燈管來取得必要的零件？

A：試試看把燈管使用在電線網路上。
如果你自己不知道怎麼做，也許有其它人會知道。
把燈管交給克拉（Klarr），克林貢的軍官。

克林貢戰艦總指揮官-克拉船長

Q：我要怎樣才能從電腦中得到真正的資料？

遊戲攻略

A：你必須要和電腦談話才行。

問電腦一些指定的問題。

Q：我要怎樣才能使用平行透鏡？

A：電腦會丟下一顆平行透鏡給你。

那片平行透鏡包含有許多的資訊；

要取得那些資訊你必須要把平行透鏡放入掃描機中。

就是那個才出現的不尋常的電腦終端機。

Q：我要怎樣和所謂的最初建造者見面？

A：參閱平行透鏡上資料吧！

如果你看的夠詳細的話，你就會知道。

Q：我要怎樣對付Klarr（克拉）的助手？

A：他不想進入傳送力場，進去並且把他留在原地，或是直接用史巴克來代他。

快速攻略

選擇選項1或選項2。

選擇1──沒有戰鬥。

選擇2──和戰鬥作戰。

在與羅慕蘭戰鬥結束後，選擇3。

和克拉通訊，選擇2（傳送到外星船艦上）。

西方。

使用麻手槍在衛士身上。

和國王談話。

選擇2。

使用燈光開關（Lightswitch）。

使用燈光的柵板（Light grid）。

東方。

東方。

東方。

使用史巴克在三度空間的立體棋盤上。

西方。

西方。

西方。

使用小紙在Jakesley身上。

北方。

拿取鐵水桶（metal keg）。

使用鐵桶在工作檯上。

使用會殺死人的Phaser在鐵桶上。

使用玩具積木（Block）在鐵桶上。

使用擊昏威力的Phaser在鐵桶上。

帶走鐵桶。

使用鐵桶在種植區北方西廁的植物上。

南方。

東方。

南方。

使用科學用掃瞄器在電腦上。

使用醫療用掃瞄器在老女人身上。

使用史巴克在老婦人身上。

西方。

拿走水果。

東方。

和婦人談話。

選擇2。

使用水果在宋兒身上。

東方。

東方。

東方。

使用水果在小男孩身上。

和男孩談話。

選擇1。

選擇2。

選擇3。

選擇4。

拿走腐壞的食物。

西方。

西方。

西方。

使用食物製造機。

拿走食物盒。

使用腐壞的食物在電腦終端機上。

選擇3。

再使用食物盒在醫療電腦終端機上。

選擇1。

和宋兒說話。

使用下過毒藥的食物在宋兒身上。

使用食物製造機。

拿走食物盒。

東方。

東方。

東方。

東方。

使用食物盒在塔斯金（Tuskin）身上。

用Phaser擊倒Rockoback。

和葛馬干（Gormagon）談話。

南方（走平衡木）。

使用燈管在無線網路上。

使用燈管在克拉（Klarr）身上。

使用電子連結器（Electrical Connector）在電線網路上。

選擇3。

選擇1。

選擇4。

選擇5。

拿走平行透鏡（Paralens）。

使用平行透鏡在不尋常的終端機上。

選擇6。

選擇2。

西方。

西方。

但混亂中仍然有規則可循

（Yet there is metod in it）

星曆6269.3，企業號的成員和克林貢艦長在一起穿越了一個神秘的入口後消失了⋯⋯

遊戲攻略

會是外星人布拉希坎一族的最後試煉嗎？（本章攻略並不包含地圖，其原因在遊戲開始後你就會明瞭）

與布拉坎人的第三類接觸

提示篇

Q：我告訴布拉希坎人不想再接受任何的測驗了，然後他就把我們傳送回艦上了，我做錯了什麼嗎？

A：是的。
要成功的完成這一個單元，你必須成功的完成這些測試才行。
這並不是你一般的任務，人際溝通是這一單元的關鍵所在。
確定你跟每一個人都談過話了。

Q：救命呀！我被困在時空之中了，我要怎樣才能逃出來？

A：只有布拉希坎人可以釋放你。
他們在你犯了重大錯誤的時候會釋放你，
如果你成功了，他們也會釋放你。
試著和每一個人談話才能成功。

Q：科克艦長回答了一個問題，然後他就被送回企業號上，我又做錯了什麼？

A：當你回答布拉希坎人的問題時，你有許多的選擇。
有些選擇是正確的，有些是錯的。
科克就是其中一個錯誤的選擇。
他對任務的最後段十分重要，
直到時機到來以前，你不應該讓科克回答問題。

Q：這些問題是怎麼一回事？他們沒什麼意義呀！

A：這個任務的終極目標是成功的回答布拉希坎人的所有問題。
記住這是一個測驗。
小心的閱讀這些問題，
和所有同行的人員談話，
也包括克林貢的艦長瓦拉。

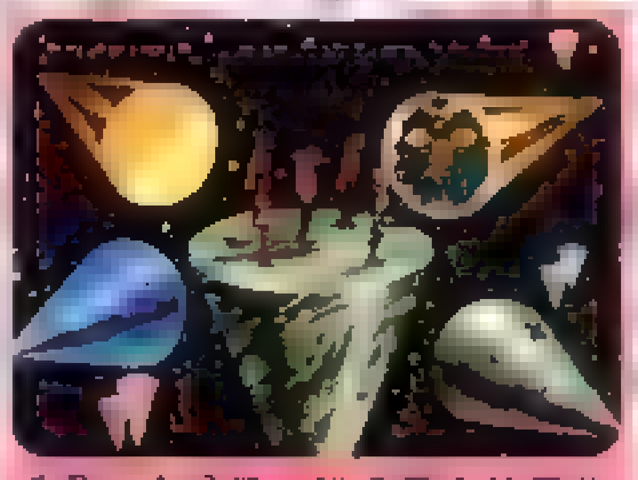
讀過所有可能的回答後，
小心的做選擇。

Q：我和克拉打了一架，這是不好的嗎？

A：是的。
如果你和克拉打了起來，
布拉希坎將不會相信任何一個種族。
試著不要激怒克拉，
也別把史巴克使用在他身上。

Q：我要怎樣回答布拉希坎人的問題？

A：當你和全部的成員都談過話後，準備要回答時，和布拉希坎人談話，告訴他你已準備好了。
使用你認為正確的隊員在布拉希坎人身上以回答問題。


追尋生命過程，誰受最大的痛苦

Q：第一個問題是：在你們之中誰在追求生命的過程中會經歷最大的痛苦？

A：和你的登陸小組談一談。
小心的閱讀他們的回答。
看起來好像每一個答案都很正確。
生孩子總是很痛苦的一件事。
用烏乎拉來回答這個問題。

Q：我的隊員怎麼了？他們到哪去了？

A：當你正確的回答問題之後，你的隊員就會消失一個。
這是外星人布拉希坎的把戲，
不管你怎麼做這還是會發生。
你最後還是會看到他們。

Q：問我的第二個問題是：在你們當中誰最努力的與生命中的混亂、變幻無常搏鬥？誰的回答是正確的？

誰與生死的無常不停的奮戰

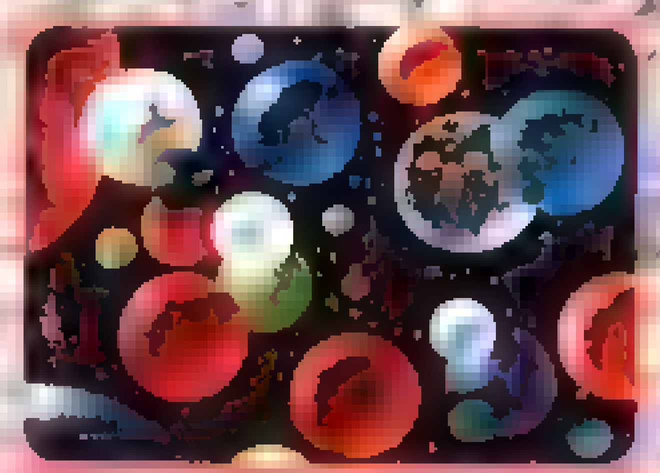
A：和成員們全部都談過話。
看起來好像每個人都很有理。
隊伍之中，誰有能力決定生死？
用麥考伊的答案來回答他。

Q：我兩個問題都回答錯了，我又被傳送回船上，我做錯了嗎？

A：這次任務的目的是成功的回答所有布拉希坎人的問題。
你有兩次機會。

如果你回答錯了，你會再有一次機會。再試一次，並且試著回答正確的問題。

Q：第二個問題是要求我解下面的方程式「豬十ㄨ一半」，誰的答案是正確的？


豬十ㄨ 牛誰能解答

A：和全部的登陸小組談話。看起來好像都很有道理，誰的答案最合理？使用史巴克的回答。

Q：第四個問題是「你們之中誰是該活著離開這裡的人？」那一個人才是正確的回答？

A：這個問題比其它的問題要更難回答。看起來好像只有一方會生離，而另一方則會死亡。但也許還有其它的選擇。試著找出一個對兩個人都沒有傷害的答案。

Q：我要怎樣正確的回答第四個問題？

誰該活著離開？

A：找一個兩全其美的答案是解決之道。最好的方法是兩個人都能活著離開這裡。告訴布拉希坎人，你們兩個要一起離開，不然就都不走。

Q：布拉希坎人的審書西（Septhi）給了我一片平行透鏡，我該怎麼做？

A：從這一片平行透鏡中你可以獲得許多許多……，但你不想要濫用它的力量。

這將是你最後的考驗！

Q：克拉拿到了平行透鏡了，我該怎樣回答他？

A：要誠實。要信任對方。讓克拉做出他的選擇。相信你的同伴。

快速攻略

選擇2（第一個房間）。

和全部的成員談話（第二個房間）。

和布拉希坎人談話。

選擇1。

使用喬平拉在布拉希坎人身上。

再和所有隊員談話（第三個房間）。

和希拉希坎人談話。

選擇1。

使用麥考伊在布拉希坎人身上。

再和所有隊員談話（第四個房間）。

和布拉布坎談話。

選擇1。

使用史巴克在布拉希坎人身上。

和克拉談話（第四個房間）。

和科克談話。

選擇2。

選擇3。

選擇1。

和布拉希坎人談話。

選擇3。

選擇3。

讓科克走到牆後和布拉希坎人東西在一起（布拉希坎人的房間）。

選擇1。

把平行透鏡交給克拉。

選擇1。

選擇2。

物品名稱	取得地點	用　途
輸入面板（access panel）	6號房間的逃生艙	修理傳送器
裝干邑的大瓶子（bottle-large，cognac）	館長的房間	使用在艙門上當電容
電容器（capacitor）	光束炮（5號房間）	質量加速炮，機器人，傳送器，通訊器
鐵夾（clamp）	停泊環（6號房間）	質量加速炮
水晶碎片（crystal shard）	水晶展示室（9號房間）	通訊器
玻璃瓶（decanter）	館長辦公室	艙門
瓦斯罐（Gas Canister）	瓦斯堆（7號房間）	傳送器
延長線（interface cable）	尼文裝置（NIVEN）（5號房間）	質量加速炮
長槍（lance）	騎士身上	質量加速炮
小紙條（note）	藏在干邑瓶子底下	開門的密碼
銀盤（Silver tray）	館長辦公室	艙門
防熱導（heat resistant wire）	尼文裝置（5號房間）	傳送器
超導線（Super conducting wire）	機器人（6號房間）	質量加速器

插畫提供／黃俊華

美少女夢工場Ⅱ

養成之書(上)

經過N個八年，養過N個女兒，許多人已成爲"一個奶爸N個娃"的最佳寫照，經過多年的育兒經驗是否練就了養什麼像什麼的境界，各位奶父母與養父母，可有女大不中留，老是跟人跑，或是要她當女王，卻去當奶娘，還是要她當法官卻淪爲情婦，等育女無方的感嘆！想讓吾家有女初長成，不致太遺憾，可別錯過本篇幅。

父女關係

"親子談話"是很重要，這一次可不只說說話就沒事了，另外適當的休假也是必須的，這次的談話可分三類：

(1)父女對話：其中又分爲 項選擇，最近情況、學習狀況及其他話題，關心女兒的"變態"玩家們（哇！別砍我），一定要注意裡面的內容，如此您才能與您女兒手牽手，心連心，"共創"美好的幸福人生？

(2)給零用錢：給一次零用錢減低20的疲勞值，10歲時只要20元，之後每一年會再加10元，18歲時，正好 100 元。

(3)說教：當您女兒的變壞指數達到10％以上時，您女兒會擺出一副臭臉，這是變成不良少女的前兆，請提早服用"說教"？當您女兒的教養值夠高時，她就會自我反省，最多可以消去 100 點的疲勞值。

此外，這次新增了父女關係值，當此值超過60時，就可以吃到您女兒親自爲您做的生日蛋糕，要如何增進父女關係值呢？有三種方法：

(1)選擇父女對話，每次可增加 1 點。

(2)讓女兒出外旅遊，每次可增加 3 點。

(3)生日時買禮物給女兒，每次可增加 5 點。

(4)最有效的方法，就是讓她做"家事"，每次加 6 點。

而且當某些條件成立時，您女兒還會嫁給您呢！（哇！八年教育終有成，沒給其它的黃毛小子搶走。）

人際關係

到王宮去見各種人物可提昇人際關係，在購物時可享受折扣。

公式：價格＊（1－（百位數／20））＝購得價格。

附註：要是常常跟小丑見面聊天，他會先做家庭訪問，在約14次就會拿到皇家之豎琴，最後它會向你告別離城了。

健康管理

這次您女兒的身材發育可就由玩家自行控制，再也不必爲了 0.1kg 而大施 S/L 神功

了（Save/Load）。至於有哪些管理方法呢？讓我們繼續往下看。（喂！不要睡著了！醒醒……）

❀(1)普通飲食：(30G)

正常的飲食，不會造成任何影響。身高及體重都不會增加的非常快，每個月加 0.18kg，至於三圍也不會發展的多差勁，都在水準左右。一般來說，如此養大的女兒較像東方人的身材，尤其像日本女孩。（廢話！日本人寫的遊戲嘛！）

❀(2)增強體力：(80G)

顧名思義，每個月會增加10點的體力。因為飲食的關係，發育的會比較好，當然要付出"重大"的代價，每個月體重會增加 0.28kg（± 0.5kg），筆者要不是為了體力的關係，才不願意餵我女兒吃這種歐羅肥呢！

❀(3)節約飲食：(10G)

雖然它只有加 0.1kg 左右的體重，但是它每個月扣 5 點的體力，真是令人心疼。另外

表 1

對象	會面條件	初上升值／Max上升值
守衛	禮儀 10	30／15
近衛騎士	禮儀 30	50／25
將軍	禮儀 50	100／50
大臣	禮儀 70	120／60
司教	禮儀 80	120／60
寵妃	禮儀 90	120／10
王妃	禮儀 100	160／10
國王	禮儀 100	290／99
小丑	禮儀100+談話 40	感受性＋15，社評－15
青年武官	無	與王子關係值上昇＋12

表 2

工作	家事	育幼院	旅館	農場	教堂	餐廳	伐木場	美容院	工地
年齡限制	10	10	10	10	10	10	11	11	12
薪水	0	4	8	10	1	8	12	20	18
體力				＋1					＋2
腕力				＋1			＋2	－1	
智力									
氣質				－1			2		
魅力		1							1
道德					＋1				
信仰					＋2				
罪惡感					2				
感受性	－1	＋1						＋1	
疲勞值	＋1	＋3	＋2	＋3	＋1	＋2	＋4	＋3	＋3
戰鬥技術			－1			1			
攻擊力									
防禦力									
魔法技術									
魔力									
抗魔力									
禮儀									
藝術									
談話									
烹飪	*＋1					*＋1			
掃除洗衣	*＋1		*＋1						
教養	*＋1								

鮮爲人知的，就是它在胸圍部份所加的數目比普通飲食多了3成以上（不過是隨機性的。），此外，也能有效控制其他部位的發展。要不是筆者超人一等，也不會發現如此重大的發現。（聽你在吹牛！）（其實是因爲日本人不會做無聊的事，日本人嘛，做事很小心的啦！）（這還差不多。）

(4)減肥餐：（ 5G ）

這是最使人煩惱的一個指令，令人又愛又恨，因爲只有這個指令會減輕體重，但是每個月扣20點的體力，可不是每個人都有本錢可以扣的，雖然它每月平均會下降0.51kg左右的體重非常誘人，不過，建議您在用之前還是三思而後行。

此外，可以控制身高及體重的有：貓眼石、古代的牛奶、夏天去海邊游泳，詳見下文。

♥上学及打工♥

最重要的城內單元就屬打工及上學，在此附上升值表供各位奶爸、奶媽們參考：

附註：

(1)表中有@記號的，表示初級時不會造成任何影響，即不上升或下降，而＊的表示點數並不固定。而且，這些值都只是初級數值而已，要寫完是需要極大的版面。另外，在自然科學方面，初級平均可加24點，中級平均可加48點，上級及專業級平均可加70～80以上，看個人造化囉！

(2)另外，所有＊者，都符合9-6、8-5定律，即在最少次數內，所能拿到的平均最高值。聽不懂？沒關係，仔細看下去：平常時，如在練墓園時，工作時間是9天，那最少抗魔力要加6點才可以存起來，當然，9天加8點的事也不是不可能發生，但是要是您女兒是打一個月的墓園時，那一樣可以確定呢？大部份的情況下，都是成立的；但是，有時因情況就需要改爲9-5、8-4才行，如疲勞值很高，或本身星座的關係（不要說我亂扯，這是真的！），不然都是成立的，最多十幾次就會出現一次，機會還滿大的。不過，練家事時，能每一樣都適于9-5、8-4的定律就不錯了。

3) 13歲時會增加墓園這個打工項目，約在生日過後三個月後，墓園中會出現一個死亡騎士向你挑戰，打敗後會得到2539G，至於是否值得去打它

表3

工作	狩獵區	墓園	家庭教師	酒店	酒家	大夜總會
年齡限制	12	13	14	14	14	16
薪水	8	8	20	12	45	35
體力	＋1					
腕力						
智力				－2		1
氣質	1					2
魅力		－1	－1		＋2	＋3
道德			＋1		－3	
信仰					3	
罪惡感	＋1	＋1			＋2	＋1
感受性						
疲勞值	＋3	＋5	＋7	＋5	＋12	＋8
戰鬥技術	＊＋1					
攻擊力						
防禦力						
魔法技術						
魔力						
抗魔力		＊＋1				
禮儀						
藝術						
談話				＊＋1		
烹飪				＊＋1		
掃除洗衣						
教養					－1	－1

，就憑個人的看法囉！（ PS：它可是不好打喔！）

(4)在遊戲中會有人出來找、魔神或守護者會不定期出來爲您女兒加技術點。如家事評價約有250 點的純值時，家事

表 4

教育	自然科學	神學	詩詞	軍學	劍術	格鬥	魔法	禮儀	繪畫	舞蹈
初級學費	30	40	40	50	40	30	60	40	40	50
體力										＋1
腕力										
智力	＋1	＋1	＋1	＋2						
氣質			＊＋1					＋1		
魅力										＊＋1
道德										
信仰	@－1	＋2								
罪惡感										
感受性			＊＋1	－1					＊＋1	
疲勞值	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1	＋1
戰鬥技術				＋1	＊＋1	＋1				
攻擊力					＋1					
防禦力						@＊＋1				
魔法技術							＋1			
魔力							＋1			
抗魔力	@－1	＊＋1								
禮儀								＋1		
藝術			＊＋1						＋1	＋1
談話										
烹飪										
掃除洗衣										
教養										

您女兒單挑，打贏的話會＋10點評價值（看您女兒用哪一點攻擊所傷害他的點數比較多），拒絕的話會評價會減15點值（看您女兒戰士跟魔法哪一項評價比較高）。

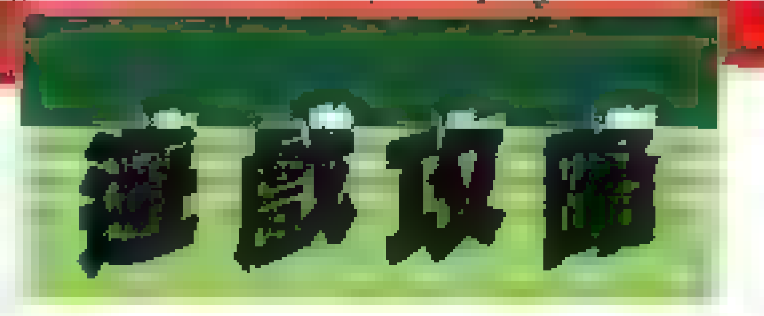
(5)當您的女兒評價或修煉到某一程度時，各評價的精靈的精靈會幫你加烹飪３點。每一種技術依次各加一次。

(6)如果您一個月都排魔法課程，那大魔法使會出來嘉獎您女兒，讓她在魔法技術、魔力及抗魔力中任選一樣升值（不是生殖），所加點數約爲 2 成左右；而且這是屬於額外加點，不在原本的三次限制中。

(7)如果您的女兒已經加過三次的技術點後，又在外修煉或繼續上課，則戰神或大魔法使會將她們所持之聖器傳給您的女兒，一爲戰神之劍，一爲無敵之戒指，都是超棒的聖器。

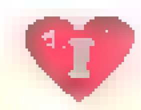
旅遊及上街

上街及旅遊有哪些需要注意的呢？例如在街上常有這類的事發生，來喔！來喔！這件只賣你 250 ，姑娘已經〝加水〞啊，穿了〝個卡水〞！啥？



嫌貴？好嘛！今天以自殺價賣妳！只要150，不，姑娘買一件嘛！哇……（幹嘛！握地攤呀！欠扁）。這次上街可不只買東西而已，還有其他新增的地方，旅遊也有變數加入，不再單是消除疲勞而已，請容小弟　　爲您介紹：

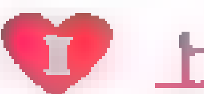
旅遊：



(1)旅遊時可分到"山"或"海"，到山上會增加感受性約10點，到海邊則純粹降低疲勞值，但是當您有"人魚之淚"時，只有到海邊旅遊才划算。

(2)在夏季到海邊旅遊（6、7、8月），會減輕體重，一天減輕 0.1kg，而秋季到山上旅遊（9、11），會增加體重，一天約 0.1kg，所以要注意。爲何有如此的設定呢？不清楚，筆者認爲跟風俗有關吧，因爲聽說日本稱秋季爲"食慾之秋"，故會增加體重。（另外不要問我爲什麼秋季沒有十月，筆者不想解答。）

(3)出外旅遊，每次約減低60點左右的疲勞值，另外，冬季到山上旅遊時（1、2、12月），有時會遇到山崩（隨機性），因而無法到山上旅遊，也請各位玩家注意。



上街：

(1)這次商店有5種再加上醫院共6種，至於武器店、服裝店及雜貨店則不多加介紹，但是請注意，雜貨店一律以半價收買東西。而餐廳一個月只能去光顧一次，醫院只有女兒生病時去才有效（廢話！沒事去幹嘛？！），至於教堂的話，只要捐獻 100G，即可減低10點的罪惡感，多捐多中獎？不是，多捐有益身心。

(2)最好不要放您女兒到街上玩（即自由活動），雖然加上錢之後，可以扣掉約100點的疲勞值，但是父女關係會扣的很兇。

(3)當您女兒要離開街上回家時，會"隨機"的出現人找你女兒單挑，因此就可以無限制的提昇戰士及魔法評價。

♥ 旅行商人 ♥

遊戲初期最重要的莫過於旅行商人的存在了，因爲旅行商人只會"來"三次，非常討厭，所以我們製作了下表以供

各位玩家作參考：

註：

(1)精靈的戒指中，括號內表示要一年後，小精靈才會幫您女兒加的屬性及金錢。

(2)維納斯的首飾中，魅表魅力，氣表氣質，感表感受性；例如：您在13歲時買了項鍊，您女兒14歲生日時，精靈就會幫您女兒各加14點魅力、氣質及感受性。

(3)惡魔的首飾中，不論您女兒的道德值爲多少，一律降爲0，故在購買之前請先做好規劃及計算。

因爲商人只會來三次，所以我們要了解他什麼時候會出現？第一次他出現時表示您的Gold超過1000G，第二次約是在3000G左右，第三次是5000G左右，假設有許多事件同

物品	價值	功用
精靈的戒指	1000G	氣質＋50（感受＋100 [illegible]）
獨角獸的角笛	1000G	感受性＋50
惡魔的首飾	1200G	魅力、氣質各＋100、魔力＋10、道德減為0
豐乳丸	1200G	胸圍＋2cm
維納斯的首飾	1500G	魅力、氣質各＋20，每年依年齡值加魅、氣、感
帝國的衣服	4000G	魅力＋40

個月發生時，他會隨機出現，所以要注意。然後在此筆者做個購買物品的建議，假如您女兒的道德值不是非常高（26以下）或您是想放棄它的奶爸及奶媽們，建議您用方案一：①惡魔的首飾②惡魔的首飾③維納斯的首飾。此反之，如果您女兒的道德超高，或您不想犧牲道德值，可以採方案二：①維納斯的首飾②精靈的戒指③精靈的戒指，至於中立分子，則建議方案3：1惡魔的首飾2維納斯的首飾3精靈的戒指，此外，如果您想買其它的東西來玩的話（如響孔丸、傾城的衣服啦！），建議您將維納斯的首飾之外的東西變更一項即可，如果變更兩項可能不合乎筆者們的要求，大體上不要作太大的修正。

相信您看到現在一定很懷疑爲何都沒提到獨角獸的角笛？因爲筆者們一致決議，爲了保護地球，拒買犀牛角？不！獨角獸的角笛，其實是因爲怎麼算都不合算，還不如買傾國的衣服回來一飽眼福呢！

出城修行

寫到這裡，筆者就想要棄筆從戎了？因爲出城修行要寫的實在太多了，不過既然已經寫到這裡，只有勉爲其難的寫下去了（要是能跳過最好），如有遺漏處敬請見諒。

東方：

⑴右下角龍的目擊現場：感受性需100點以上，減低體力，增加藝術值，此外疲勞值也會降爲0。（筆者遇過最好的狀況：體力減2、藝術加10，故在此不要期望太高。）

⑵巨石陣：感受性100以上，增加烹飪值，疲勞一樣減爲0。建議由這右方走入柱子的正後方之處，這附近可加的點數較高，筆者加過最低爲32點S/點，最高似乎有42點。不過再怎麼低應該都有25點左右吧！

（以上兩個地方都需要在那裡睡覺才有效果，切記！切記！另外，在東方需等天黑睡覺才有用？！）

⑶整個東方部份：在此處使用獨角獸的角笛，而後將角笛還給獨角獸，牠將會加您女兒感受性50點。

⑷千年老樹：感受性需200點以上，假使您女兒答應他的請求，則他會扣掉您女兒戰鬥技術5點（是永久性！），而三項魔法技術各加5點，至於值不值得，這也是見仁見智的了。

⑸兩個寶箱的地點：多進出幾次將會見到最弱的通緝犯巴那修多。

南方：

⑴左方中部的小島：這個小島的特性是只有右上角有草原，此處也是一樣像加藝術值，疲勞也是降爲0，但是此處需感受性200點以上，另外此處所加的是藝術值較多，但體力值也扣的較兇。（筆者最佳記錄：體力值減6點，藝術值加16點。）

⑵大紅花的島（一）：在島上的兩棵樹附近睡覺，可加烹飪值，疲勞值減爲0，不過此處最多只能加14點左右，加8、9點算不錯的了。

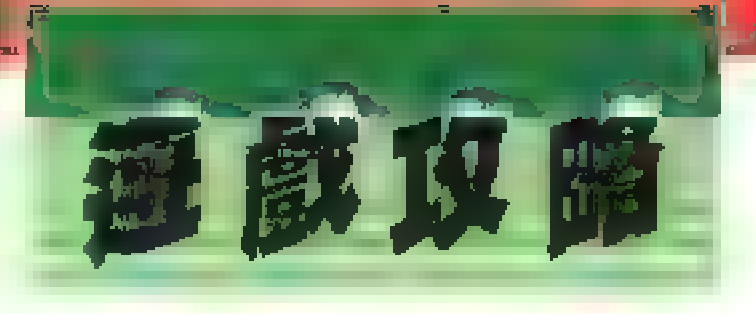
⑶大紅花的島（二）：當您女兒打倒東方的通緝犯後，多繞幾圈即可遇到女盜賊血薔薇。

⑷拿到漆黑鱗片的島：在草叢部份睡覺，條件及效果同左方中部的小島。不過，要是您已經加過了（同一次修行中），那再睡多少次都不會加的。

北方：

⑴最高之處：在橋的中心點按"下"，可以拿到東方片刃劍，請注意，只有橋的開頭及中心才可按下。

⑵雪屋：內有貓神的使者，當您女兒有貓眼石時，可以要求他幫您女兒①增高1cm②減低1cm③減輕1kg。（對！不要懷疑！就是減低1cm，而且筆者最喜歡去減低1cm，因爲筆者的女兒隨隨便便都有164cm，加上筆者（小薛子）



只有 170cm ，因此非常喜愛這個選項。）

3)眼之屋：在門口多逛逛，即可遇到最強的通緝犯，疾風的卡斯提猶，沒練到最強之前，最好別來。（最好戰技及攻擊力都到 100 點才來。）

4.武神：天啊！你找死啊！他根本不是人啊！（老明曰：廢話！他本來就不是人嘛！是神嘛！）不過在大家的努力之下，12-13歲就可以打敗他了。在與武神決鬥之前，可別忘了先將自己鍛鍊好喔！

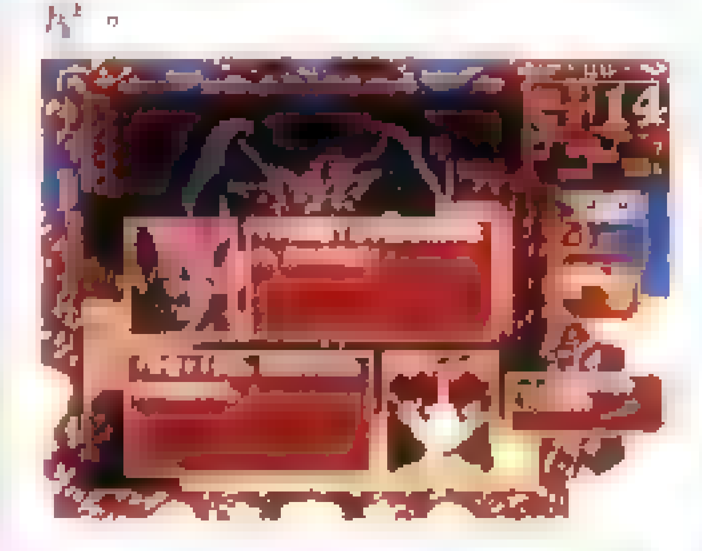
西方：

1 泉水：冬時＋2點的感受性，當您女兒有精靈的戒指時，還給精靈媽媽，氣質可＋50點，一年後精靈會＋100點感受性及 2000G 給您女兒。

(2)龍之遺跡（一）：當你初次進到此處時，有一條龍向你勒索 200G ，請先忍著點，先給它錢，（啥？沒錢？旁邊的寶箱是放著裝飾的嗎？暗示的這麼明顯還不知道的話，智商有待鑑定。）裡面有一隻龍牙，價值 2200G ！算算賣掉還倒賺 900G ，對初期缺錢的女兒來說，不無小補。

3)龍之遺跡（二）：當您女兒15歲後到此處，只要您魅力夠高，第二次再來時，老龍會問您女兒要不要靠近牠，如果選靠近的話，會得到龍的緊身衣，不錯！滿好看的！

(4)亡者之里：同北方的墓穴。



(5)惡魔的住所（一）：當您女兒有惡魔的首飾時，到洞穴內還給惡魔，即可加魅力及氣質各＋100 點，魔力＋10點，另外最重要的就是"道德"降為"0"！！

6)惡魔的住所（二）：在洞穴外睡覺，魔王會請您女兒喝酒，喝了酒之後可以加 1 體力 2 腕力 3 智力 4 氣質 5 魅力中的其中一項，至於所加的值，因為各星座的關係，因此略有差異，不過平均值約是32點左右。當然，有收穫必然都有付出，魔王會收取您女兒的信仰值做報酬，另外再加25點的罪惡感，值得注意的，要是道德及信仰太低時，您女兒會直接喝酒而不會增加任何屬性！

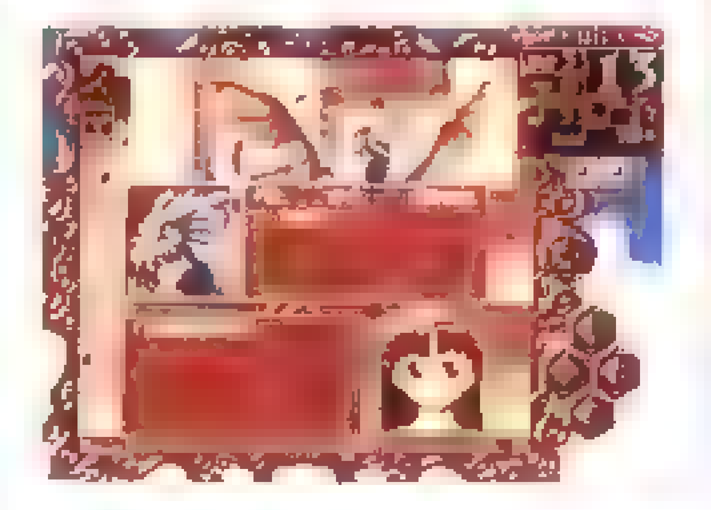
生病及求婚者

生病：

在這一代生病可是有三種含義的，其實也是十分麻煩，因為變數也不少，筆者就以簡單的方式為各位玩家講解，如有"出錯"之處，請大家多多包涵：

1 變壞指數：當此指數到達10％以上時，您的寶貝女兒就會變臉了，當她變臉的時候，她打工時就不會很專心，常常在旁邊休息；不過，程式設計者還滿仁慈的，該加的點數還是照加，只不過一些隨機的就加的比較差。另外需要注意的，當此指數超過60％時，就不能打工囉！不過課倒還可以上。至於變壞指數跟什麼有關呢？當然跟道德及信仰有關囉！這兩樣值越高，就越不容易變壞喔！另外，當您女兒非常疲勞，您又不買東西給她或放假時，她會跑到街上自己買東西喔！

(2)生病：這是真正的生病，通常變壞指數到達一個界限



時，就會生病，另外還有一種情況也會生病，當您女兒的體力與道德、信仰有一段差距時（體力值較低），與會發生要壞指數爲0，也是生病的狀況。此外，這次要是您女兒躺在床上兩、三個月不起來，說不定就起不來囉！所以，請多付出一點愛心關懷您的女兒吧！

(3)戀愛：隸屬於心理疾病，當您女兒14歲，又頗具"姿色"時，會"隨機"的出現一位不太帥的帥哥邀請您女兒吃東西，而您女兒又會"隨機"的與他去吃東西，然後就戀愛了。戀愛持續時間約4個月左右，戀愛期間，您女兒不管做任何事一定會失敗個一、兩天左右，而且又沒有做的比較好，所以，最好不要戀愛。

求婚者：

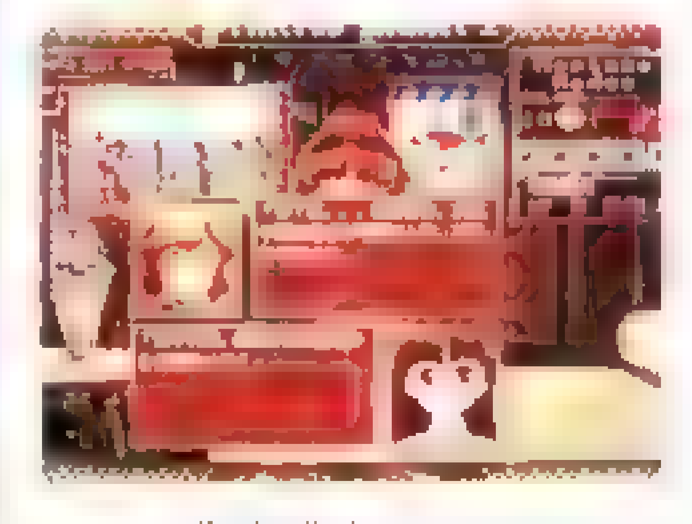
在這一代求婚者可不少，而且變數也不少，筆者就以筆者所知的爲各位玩家講解，請大家多多包涵：

(1)某紳士：當您女兒16歲後，脾性都很不錯，或是打工、上課非常認眞時，會有人隨機的出現，向您女兒求婚，聘金由500G～1000G不等，要是您隨便答應的話，會減低父女關係，另外說不定斷送了您女兒的幸福。

(2)禿頭中年男士：相同於上，要是您女兒魅力值非常高時（比較之下），他就會出現，他會給您的金錢數爲（魅力值／3），要是您的女兒接受的話，則氣質及道德會降低。

(3)龍族青年：當您15歲後到西方龍之遺跡，老龍會給您女兒金錢（看魅力有幾點），通常只要拿超過1000G（總和），牠就會出現（不要告訴我，妳還沒打敗小龍），牠會講些亂肉麻的話，另外還有10000G的聘金？！至於接受與否，因是主觀因素，筆者不予干涉，不過偶而接受一下又何妨？好玩喔？

結婚對象：



(1)您有沒有注意到每年正月時，王城談話會出現一名青年武官，那就是王子，每次與他說話，約定來年再見面，就會增加12點的關係值，8年下來，頂多也只有96點而已，但是跟王子結婚只要這些就夠了。

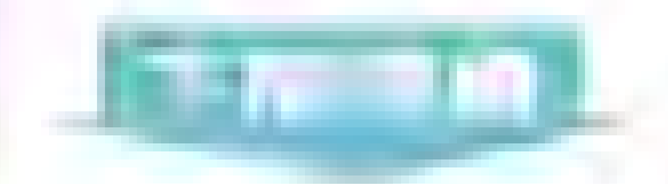
(2)與父親結婚絕對不是神話，只要您女兒的道德及信仰非常低即可（好奇怪喔！）？

(3)執事的關係要如何增進呢？在修行中換一次裝備會+2點的關係值，那嫁給執事也不是難事。

(4)另外，當您接受龍族青年的求婚，就有可能與牠結婚，否則就會看到一個人（？）在旁邊哭，說您女兒耽誤了牠的一生。

(5)當您女兒的罪惡感非常強烈時，就有可能與魔王結婚？！那鐵定被天神罵的亂七八糟的。

其他還有結不成婚及一些人渣（註：包含父親以外的人），不提也罷。



不吐不快

三國志武將爭霸

本人實在在是一個快打迷，當然電腦上的格鬥遊戲在下也收集了幾個，尤其是「武將爭霸」。熊貓公司的程式功力實在嚇人，在這一陣快打熱之中，其作品可稱青出於藍而勝於藍，比起「快打至尊」，實有過之而無不及。

武將爭霸雖然十分不錯，但仍有幾個缺點，像：和曹操對決，即將統一天下之時，小兵的出現率實在令人吐血，打個幾分鐘，曹操就「落跑」了，不愧爲亂世奸雄，來得快，跑得也快，但是對於高手可能沒差多少。第二個缺點就是典韋設計的太強了，打個二下就得和閻羅王聊天去了，除非用馬超氣功之大密技（呃…好像誇張了點）否則很難滿血OVER他，當然啦！簡單級的不包括在內。

還有就是本人非常感到奇怪的一點：劉備怎麼都沒出現？諸葛亮倒還有出來說幾句話，劉備卻從頭到尾音訊全無。希望該公司能夠在下一部格鬥遊戲中，加入武器的選用，或是放大縮小的手法，相信會更有味道的。

陳余仁

倚天屠龍記

倚天屠龍記是國內自製的遊戲中，首屈一指的好遊戲，唯一美中不足的是，戰鬥實在是太難了！例如蝴蝶谷的山洞裡有四位忍者，你和他們打，把身旁的金創藥（數十瓶）都用盡了，才好不容易勝了一點點血，而戰後的戰利品是……兩瓶金創藥！天哪，我打了數十天，（連逃也不行，因爲逃不了）才感到自己像個白痴。在對話上也十分幽默，像是無忌在還沒拜師學醫時你和店小二交談，他便說：「聽說冠群要出天龍八部耶！」當時無忌無言以對，當無忌師成後再去交談，小二還是那句話但這次無忌卻說：「這消息我在一年前就知道了！」這……陳則孝我眞是配服你。

楊富強

聽有些玩家說此遊戲難度頗高，於是便去買了一套來測試我的功力，上機後發現遊戲和其他冒險遊戲有個很大的不同點，就是時間對遊戲的成功與否影響極大，經過了數日的不眠不休，終於把這個不算長，但卻讓我一直重玩幾十次的GAME解決掉了。

對於遊戲，我有幾點要發洩一番，最讓我痛恨的是那位殺千刀的郵差先生，有時送東西來的時候，我剛好在外面閒逛，奇怪了，東西送來，沒人在的話不會放在門口呀？要不然也要留張紙條通知麥克去領呀？竟然就這樣把東西載走了，嗯！有違郵差的職業道德。

另外，對於主角麥克這傢伙，也頗有怨言，由於黑暗世界與現實世界的門是環環相扣的，奇怪了，明明把現實世界的門打開了，怎麼到了黑暗世界，門又關起來了，因此使我在兩世界中疲於奔命，後來才發現原來麥克先生在通過門的時候，有隨手關門的「好」習慣，眞是……。

另外，就是遊戲的動畫實在是太少了，整個故事竟然是在對話中結束，我想大概是出版公司爲了作語音效果而犧牲了動畫，不過個人認爲動畫比語音更能引人入勝。

鍾明錦

蠟像館之謎

在第一次聽到這個遊戲時，就認爲這個遊戲的風格必定是恐怖、懸疑、緊張，等到遊戲上市，發現不但跟我的猜測吻合，更多了一項其他遊戲少有的特點：噁心。

各位應該還記得電視曾播

過「十二號星期五」這個影集吧！基於對這個影集的好感，自然驅使去買了這套遊戲。回家載入後，哇！音樂及畫面營造出來的恐怖氣氛，甚至比黑暗之蠱勝過百倍。

尤其是在充滿食人植物的地下礦坑中，突然由轉角處冷不防的冒出一個食人怪，加上本人又是深夜開機，眞的是嚇得屁滾尿流，有時甚至拿了一條厚重的棉被把全身裹起來，兩隻腳嚇得發軟，連呼吸都不敢太用力，全身動都不敢動。

直到現在，睡覺的時候還不敢閉眼睛，想起來還眞丟人。

另外被怪物幹掉的死相更是嚇人，千奇百怪，在此不便多做描述，只有親身體驗，才能享受個中滋味，自認大膽的人，不妨試試這個能讓你寒毛顫慄的遊戲。（PS：如果被嚇得晚上不敢睡覺，別怪我沒警告你喲！！）

勇者明白

軒轅劍II

相信有不少GAME 林的同好和我一樣，對於軒轅劍I中男女主角「待續」的發展感到好奇吧？！於是當軒轅劍II一推出，我便興冲冲地到電腦公司「搶」了一套回家載入，在「畫」完了男女主角的姓名後（沒辦法，遊戲提供的字實在太少了！），就踏上另一段冒險的旅程……

在遊戲中期時，我因爲被蛟龜撞下吊橋進入煉妖壺而失蹤，在歷經千辛萬苦才回到世上，這件事過後的不久，某天早上，古月聖趁著其他人還沒睡醒，告訴我女主角是眞的喜歡我，在我失蹤那段期間她不吃不喝，每天不停地外出找尋我，而她在經過死亡的洗禮後看開許多，看來女主角是屬於我的了…呵呵…

打倒壺中仙及他的本體青龍後，滿心歡喜的我坐在電腦準備看「王子公主從此過著幸福的生活」沒想到經過一陣讀取後，畫面一轉，來到一間茅屋，一個熟悉的身影出現，努力的砍柴火…那…那不是我嗎？！我……竟然被安排去深山隱居！女主角呢？故事中最惹人憐愛的女主角呢？怎麼會是這樣……？我咧……＊▽@……陣砸電腦聲……）。

孤獨劍客

倚天屠龍記

「倚天屠龍記」，對一個小說迷兼電腦玩家來講，這是一個多吸引人的遊戲啊！所以當它一市後，我馬上就買了下來，並興冲冲的把它載入硬碟（嗚……，爲了它殺掉了不少的資料），結果載入到第六片時，竟然一直出現要我放入正確磁片的訊息，我以爲是磁片外的標籤貼錯了，於是把第七到第十一片磁片一一放入磁碟機，仍然無法載入。我不死心又重新載入兩次，才確定是磁片出問題（又自掏腰包，當了免費的測試人員），只好拿去更新。

進入遊戲後，我立刻被精彩的開頭動畫深深的吸引了，但是接下來的事，卻令我越來越失望，現在就「看」我慢慢道來：①贈送的地圖與雜誌畫面，都和遊戲差了十萬八千里，有被騙的感覺②敵人太強了，單挑六大門派的無敵張無忌，居然成了「大肉腳」，連一些小嘍囉也打不過。還有，說明書寫說「乾坤大挪移」能將敵人的攻擊反彈回去，我試了數十次都沒成功，不知是不是程式有問題③劇情太過簡短（我第二次玩時，只花了一天時間），又有些與原著不同④結束畫面太差，只有平面畫面和文字敘述，偷工減料之嫌。

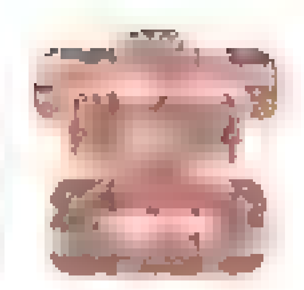
發了一堆牢騷，其實也是希望軟體世界能有更好的遊戲呈獻給玩家，如此才能更受玩家喜愛，不是嗎？

梁元瑞

美少女夢工場II

在玩美少女夢工場II時，每年1月時我可愛的獨女宮澤小里惠都到王宮和王子見面談心，一心想讓小女成爲一位王妃，和王子的關係高達84（遊戲結束後所顯示的），但在命運之日，戰情丕變，她居然在國王原本寵妃的慫恿之下，嫁給了行將就木的國王，成了後宮嬪妃的一員，害得身爲勇者的我被里惠的守護神責罵。難道和王子見面的目的是幫王子找奶媽嗎？（里惠身材一級棒）。眞讓我哭笑不得。

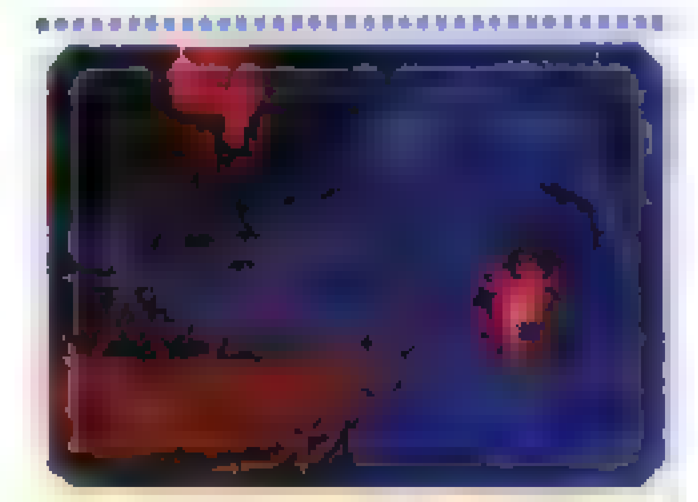
帥翔



小魔迷迷宮

●出版公司／軟體世界
本文作者／MIZUNO

時間在永恆的沙漏裡慢慢地流逝，從不等待任何人。黑暗世界裡，日復一日，毫無變化可言。這種單調無味的生活只有在一年一度元老院的元老舉行會議時才被打破，十分湊巧的，這個會議就在今天被舉行。所有黑暗世界的居民皆列席這個陰森可怕而且盛大的約會，事實上，這是唯一會有事情發生的時刻。請注意我們的主角慕德，這位懶惰的小惡魔除了吃和播癢的時間外幾乎隨時都處於昏睡狀態，這天它在暗處偷偷摸摸地閒逛，元老會議的舉行令它氣惱，因為這將打亂它的「正常作息」，偏偏這會議又是黑暗世界每一份子都得參加的，元老們將在這裡選出有能力穿越混沌迷宮並進入光明世界深處，再帶回暴食者傳奇披薩人選，每年都有一位小惡魔被選出，但所有出發探索幽暗迷宮的小惡魔完全沒有回來過。這時抽麥桿儀式正式開始了，每位惡魔都得從罐子裡抽出一根麥桿，儀式進行到一半時換慕德抽麥桿了，當他將手放進罐子裡氣氛越來越緊張了，終於！慕德抽出屬於他的麥桿，喔！老天保佑，舒坦的口氣在身邊環繞！慕德抽出有史以來最短的麥桿，這代表著他將背負起重任進入渾沌迷宮探索並且到光明世界帶回披薩。



踏上未知冒險旅途

哇！好大的一張嘴

這是一個趣味性的動作冒險遊戲，與其如此說還不如說它是一部卡通遊戲，因為它是由大量的圖形、音樂及動畫所組成，風格很類似龍穴歷險記、美國鼠譚、瘋狂時代等動作冒險遊戲，它們都有相同的特點，如滑稽的造型、多樣的音樂、可笑的動作及卡通背景，所不同的是遊戲目的簡單的多了，只是闖入迷宮解救小魔失落的靈魂及取回美味的披薩，別以為聽起來好像沒什麼，俗語說四肢必有一長，它的長處從遊戲名稱裡便可瞧出端倪，沒錯！遊戲的重點便在迷宮裡發展，除了通往光明世界必經的五層迷宮還有超過四十個的神秘房間可一探究竟，途中處處陷阱，稍有不慎就準備中陷吧，詳情等會仔細說明。

在操作方面非常方便只用六個按鍵就可完全操控遊戲進行，可說是相當容易上手，操縱雖然容易，但真正難的卻是在於迷宮裡種種「設施」，剛剛提過迷宮裡處處充滿了陷阱可不是無的放矢，在玩時，筆者我可是聚精會神的觀察四週，只要有一點風吹草動定要用幾近烏龜的速度緩慢前進，惟恐一個不注意就掉進深井裡面，輕易可見的深井在這裡只能算是小兒科罷了，一些平常可能想不到的事情在這裡都發生了，在這裡舉幾個例子，像是埋在水泥裡的長矛，等你踏到了才刺上來、牢房的欄杆裡才伸太近沒事又來個迎面痛擊，諸如此類……都很容易讓玩家會心一笑的陷阱，在這裡別講得太多，以免失去新鮮感。

體力不支倒地

大刑侍候

本遊戲支援了全系列的音效卡，在音樂音效有很棒的演出，一年十二個月很難玩到一個在音樂方面覺得很好的遊戲，今年終於遇見第一個，其成功之處乃在於音樂的多變化，何以聽得？遊戲進行時在迷宮

裡有相當多的神秘房間，房間屬於什麼性質那麼將會有一首很貼切的音樂響起，時而激昂、時而詭異、時而緊張、時而溫馨，也許是筆者的音效卡不夠高檔，覺得音質方面顯得稍差了點，聽起來會有點「粗粗」的，不像 MIDI 音源那樣透徹嘹亮，若能夠偏向日式風格點可能會更棒。音效方面雖然比較缺乏一點，但我認為它在於遊戲中很成功的一點是音效和音樂搭配得恰到好處，有畫龍點睛之妙。

誰怕誰呀！

成了馬蓋仙？

慘遭電擊

使用了幾乎 30MB 的大容量的確使人咋舌，本來以為只是很普通的動作冒險遊戲，沒想到居然是個大胃王，使用到哪裡去了？不禁要這樣問，經過仔細研究發現在這裡有大量具卡通味的圖形及動畫，另外解析度又頗高，於是至此。當然啦！遊戲的耐玩度也因此而增加，遊戲中除了迷宮的勾勒較為呆板外，每個神秘房間裡的情節皆不相同，可說是每個房間裡都有一個獨立事件讓玩家腦力激盪一下，而又以這些關卡房間的勝利來組成更上一層樓的資格，但有些關卡可沒那麼輕易就可以過關的，這時又得借助其他的道具幫忙囉！所以呢，別忘了路上多撿點金子以買些必備的道具。其他遊戲中還有一點滿有趣的，那就是當基德在因為你的控制而不慎掉進深井裡的話，當他爬起來時居然還會對著玩家大聲咆哮表示他的不滿。

會不會玩，害我跌進井裡

因為使用了大量的圖形與動畫，資料讀取所費的時間也相對的提高，想玩這遊戲還得具備點耐心，因為每次要出入神秘房間時都得要讀取資料，而遊戲的重點又使得玩家必定要常出入房間，讓人覺苦惱的。其次在控制基德探索迷宮時有時在經過轉彎後可能會變成基德面對螢幕倒著走，如此這般平常在背對螢幕時就很容易踏到陷阱而現在居然面對，較隱秘的陷阱別說，就連深井都無法看見了，這樣的設計本來是要使遊戲更具多變化沒想到卻形成了困擾。最後關於密碼的事情一定要提出來談一下，這次是使用轉盤式的密碼索引方法，這是沒什麼不好，只是當我在對好圖形與號碼時往往不知到底要選那一邊的答案才好。綜合以上種種，小魔游迷宮基本上還算是個不錯的消遣小品，承受不了角色扮演強大壓力的玩家們可以試試。

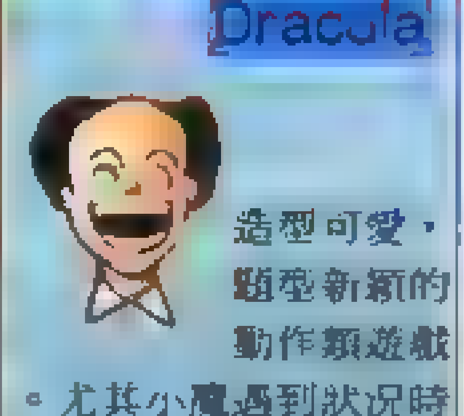
阿布

相當有趣的小品遊戲，小魔的造型動作，使得迷宮中妙趣橫生，各式的益智關卡也是遊戲的賣點之一，可惜有些動作關卡難度太高，卡住成為家常便飯。

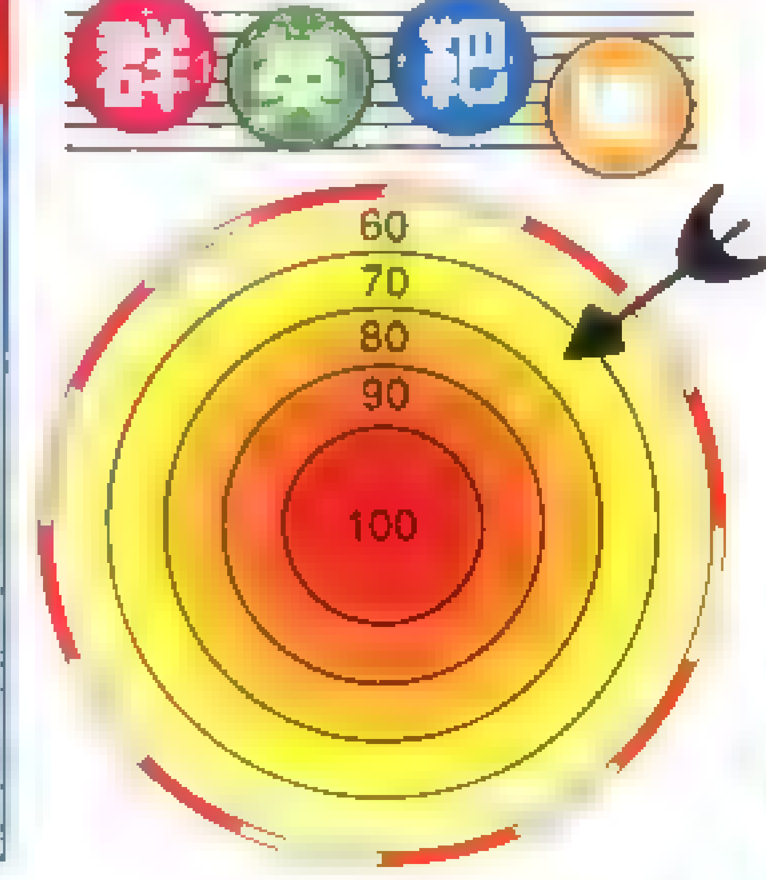
Mr. i

饒富趣味的題材，容易上手的操作與傷透腦筋的陷阱及事件，增加了遊戲的可玩性，是個需要耐心、細心的遊戲。

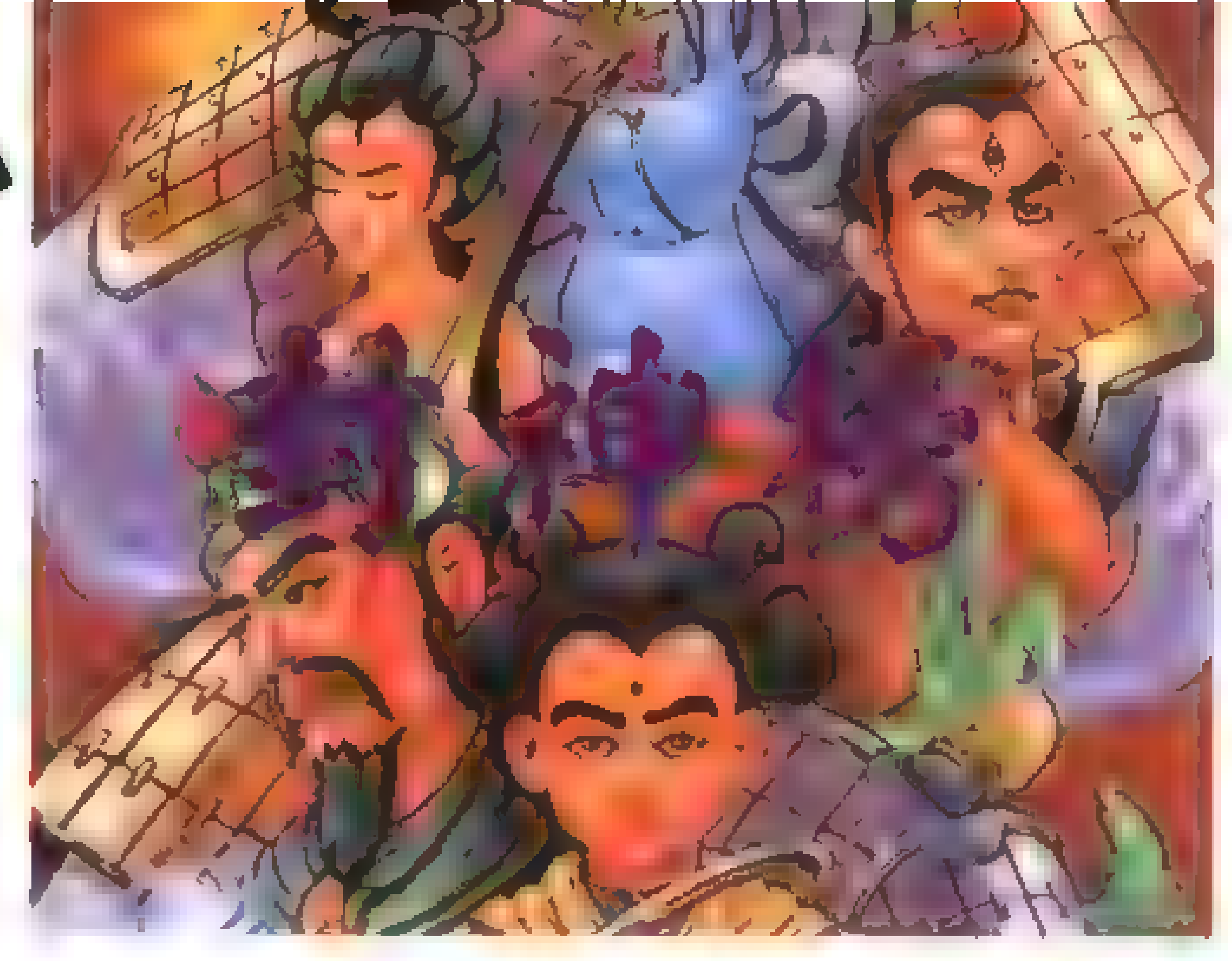
Dracula



造型可愛，題型新穎的動作類遊戲，尤其小魔遇到狀況時，會隨著情節而做出一些滑稽有趣的動作，讓人看了會心一笑。自動繪圖及秘密房間，則是不錯的設計。



遊戲獵人



●出版公司／大　新

本文作者／R.X.Z

國內設計休閒軟體的公司和工作室有如雨後春筍般地蓬勃發展，遊戲的題裁也越來越多，哪天搞起選舉爭霸戰來也說不定（哈哈！開玩笑的，筆者可沒有拿到 XX 奧會的任何好處），說到題裁，看看我們的標題，嘿嘿！挺響亮的名號吧！話說周起代商，姜子牙遂在朝歌城外建封神台，揭封神榜以慰戰死忠靈。在封神榜小說中法寶滿天飛舞的景象縱貫全篇，當然封神榜這個大欣資訊的處女作也將法寶的使用融入格鬥的動作中，立意雖佳但是整體而言卻是草率不堪，比起前些時候的三國志武將爭霸和快打至尊仍有相當距離。

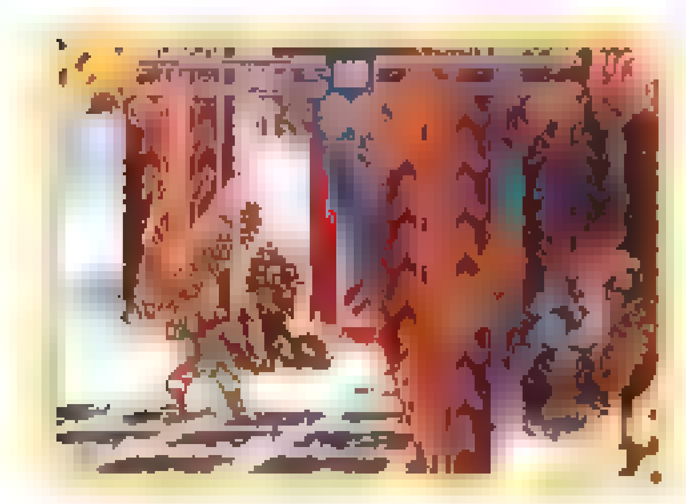
封神榜採用和任天堂上七龍珠相同的戰鬥介面，不過就筆者個人觀點而言，此種介面設計雖然拉寬了視野，但是同時也失去了動作的即時性，如果純以放大視野的觀點來看，筆者以爲應該可以嘗試像SNK的侍魂那種表現方法，不要弄巧成拙。在封神榜裡有著大大小小的BUG，像是選擇角色時居然只能決定一次，若是打了敗仗回主選單時，一按 1P 的圖像就開始打了，根本沒有再選擇的機會，還有一個讓人哭笑不得的問題是，如果玩者操縱的人物在右邊（分割畫面狀態下），發出的寶物居然會凌空而過，其它像跳躍時位置座標的計算由於牽涉到分割畫面，更是慘不忍睹，最是令人爲之氣結的還是最後一關居然沒有辦法玩（筆者試了三次當了一次終於投降了），委實令人失望。

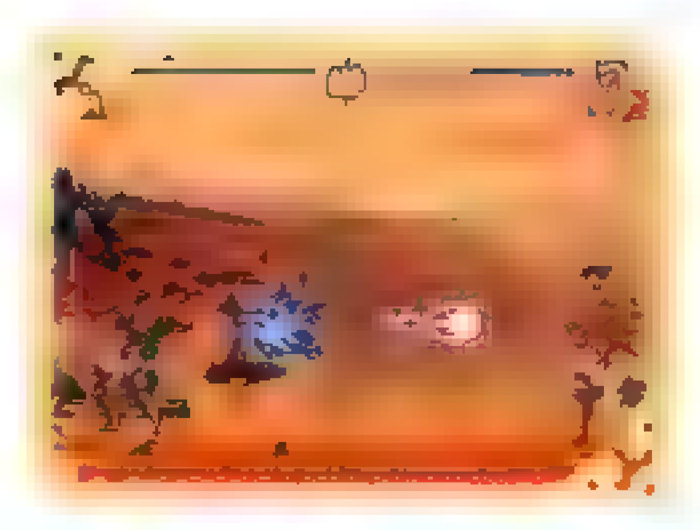
不知道各位有沒有發現一個奇怪的現象，似乎國內遊戲美工的表現平均來說要比程式表現高出許多，封神榜也是這

樣，當然筆者無意批評程式作者，因爲程式寫來容易，但是要讓它發揮正確的效能，在除錯時是十分累人的，相對上來說美工則在開始描繪時要大費周章，而當圖形決定後，修整的工作則比程式除錯輕鬆得多，但是話又說回來，如果因爲

表現不好的程式而將所有工作人員的心血毀於一BUG，恐怕不是任何人所樂於見到的，封神榜在程式的表現上實在沒有辦法讓人相信爲什麼會有那麼多的BUG，測試人員是不是都在摸魚鬼混就不得而知，但是美工的表現則是差強人意，尚可接受。

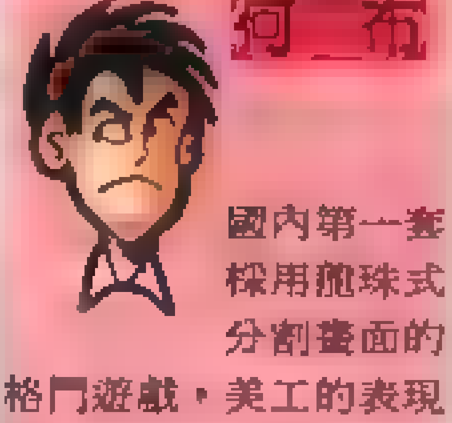
格鬥遊戲的靈魂在其動作招式的連貫性和出色的特殊音效表現，很可惜的是封神榜都沒有達到應有的水準，在操作上可以說是犯了格鬥風雲的敗筆，只能用鍵盤操作而且還不能更改操作鍵，一些特殊招式的組合鍵更是複雜得可以，電腦控制的人物AI之低令人感到乏味，除了不斷地放出法寶之外可以說是沒有什麼戰鬥能力，黔驢技窮知道是什麼意思吧？可怕的是這"驢疫蹄"源源不斷，要想碰到敵人是難上加難，如果沒有三頭六臂恐怕要向魔王絕緣了，遊戲片頭的3D動畫和稍有格鬥競技氣氛的配樂則作的相當不錯，大概是封神榜這個遊戲惟一值得稱道的地方。最後筆者要提出一個很有趣的問題，不知道爲什麼一些程式設計師總是沒有辦法正確地設定聲霸卡專業版的參數，同樣是設定在IRQ 5中斷要求的聲霸卡2.0版卻可以正確設定，而往往把專業版強行設定在IRQ 7（參數傳回錯誤？◎註1）其實專業版在CONFIG.SYS中早已經設定了SOUND的環境參數，只要經由正常方式呼叫聲霸卡驅動程式中的服務常式就可以了，不過"聽說"聲霸卡原廠的驅動程式有點問題，因此也有程式師要求玩家自行確認一些設定，可不是他特別菜哦！





註1：此種情形可以在美女寶石陣的程式檢定IRQ中發現，事實上不只該遊戲沒能正確取得IRQ中斷通道編號，只是它比較老實，把資料送到螢幕上方便偵錯，可惜還是沒檢查出來，哈哈！

PS：筆者在此提供各位身陷絕境的玩家一個苦法，幫助你過關（因爲某種因素不能提供各位比較方便的過關方法--無敵版？）想盡一切辦法把電腦執行速度降低（雖然很痛苦！）只要能讓腳踢到對方，接觸的時間越長敵方失血就越多，OK？



河 布

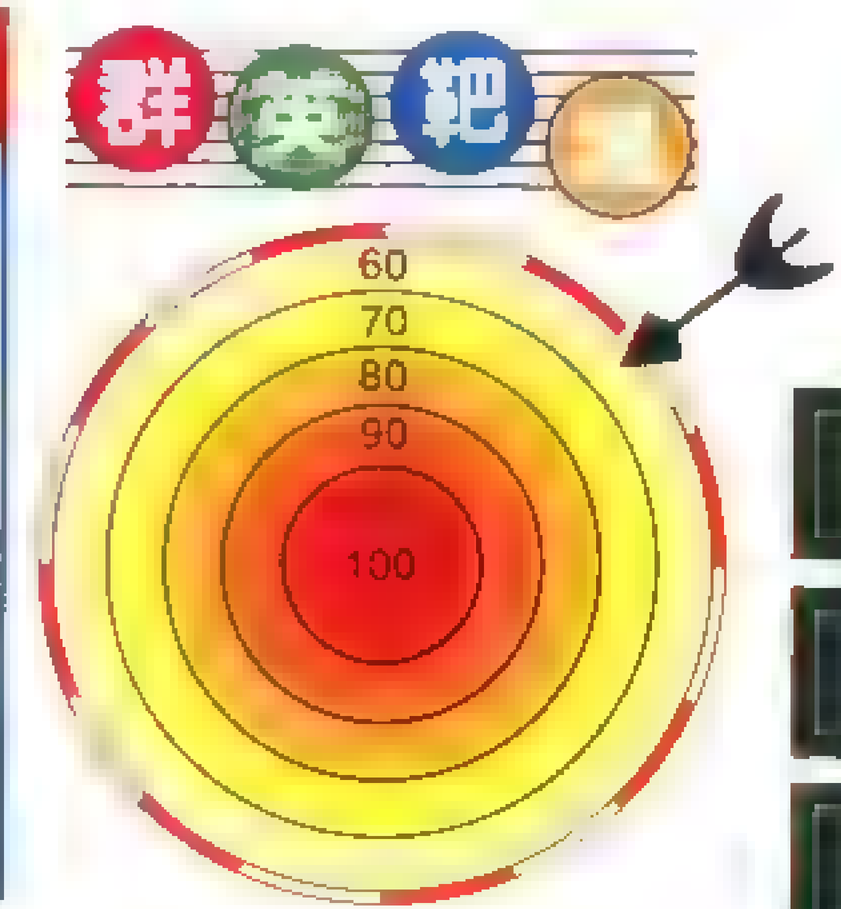
國內第一套採用飄珠式分割畫面的格鬥遊戲，美工的表現在水準之上，可惜程式的BUG太多，令人苦惱，角色招式的變化性也稍嫌不足。

Mr. i

招式動作的斷續與離人及時發功，令人爲之氣結，人物造型與背景繪製效果不差。

Dracula

動作招式不夠連貫，人物AI亦顯得智商不足，除錯工作做得不甚徹底。而片頭動畫及人物造型上尚能讓人賞心悅目，以慰Bug之苦。



出版公司／第三波

本文作者／ALEX

其近似「魔眼殺機」系列但要顯高明，且極盡聲光之能事但劇情稍嫌薄弱的角色扮演遊戲，這是「黑暗王座」給筆者的整體觀感。

踏上尋找真理之石的旅程

遊戲的開場動畫頗爲可觀，很具觀賞電影的樂趣（英文語音加中文字幕），然故事則異常單純。大魔頭司寇爾取得能變幻化身的「冥府面具」戒指，引起快樂居王城裡查爾王的恐慌，是以派遣勇士前往找尋「真理之石」以對抗之，玩者扮演的就是這位勇士，遊戲任務簡單明瞭。

值得一提的是Westwood在此套遊戲中將美工發揮得淋漓盡致。舉凡遊戲的幾場動畫，到諸多怪獸、迷宮的設計，乃至於施展法術時浮在主顯示幕四周的光暈泛影等等，教人驚訝320×200的256色標準VGA模式也能造就如此炫麗的視覺效果。在背景音樂與數位音效方面提供了多種設備選擇，筆者雖使用聲霸卡「業餘版」，對遊戲逼真的臨場音效已然瞠目結舌，假設若使用如MT-32或General MIDI等高檔配備聆賞，不知是否興奮得心肌梗塞，在這酷熱的天氣？操作界面則非常人性化，一只Mouse配合開啓「方向浮動游標」即可暢行無阻。但儘管如此，卻終究掩蓋不了遊戲的幾項缺失。

精緻亮麗的場景畫面

物品解謎式的謎題

筆者常謂，RPG遊戲所賴以進行的情節鋪陳線索，在遊戲中竟匱乏得不合情理，很容易陷玩者於「拿錯物品？」或「走錯地點？」的諸般疑慮中。例如屋碧墟礦場裡的拉哈孔獸，毫無訊息顯示只有綠色頭顱才得以對付，使得在摸對門路之前已不知陣亡過多少回了。再如瑞爾窟洞穴第二層的瑪瑙眼與青玉眼的兵分二路，亦顯得詭異。

屋碧墟礦場的拉哈孔獸

骨塔的牛頭怪

此外，那看似永無止盡的怪獸頗有強迫練功之嫌，「強身固體」之餘很容易動了「娟」心。所幸主角擁有的各項法術都會隨著等級的提昇而施展出不同的效果，差堪告慰練功

的辛勞。針對不同的怪獸須選擇適用法術對付才能切中要害，否則不僅徒勞無功也弄得自己精疲力竭。這一點倒很類似中文 RPG 遊戲的五行相生相剋之說。

對於中文使用者而言，外國遊戲的中文化不啻是項福音，本遊戲在經過中文化後所增添的親和力自不待言，然而卻

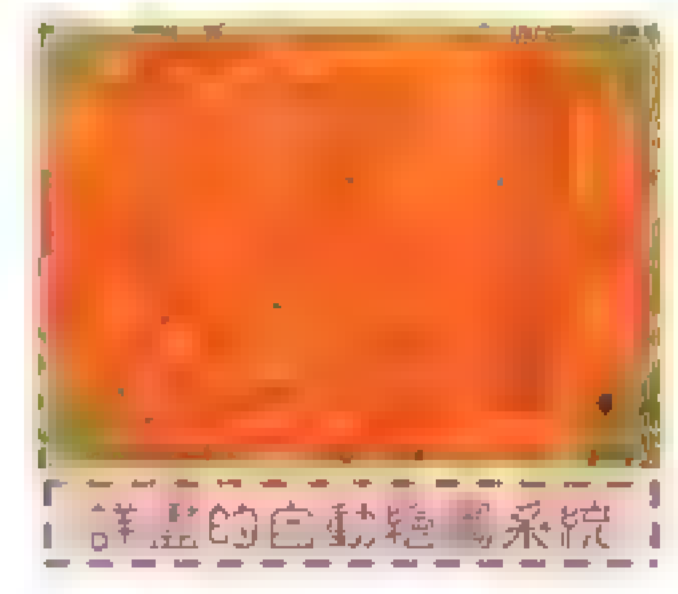
魔頭己忽霞化身的怪獸

正牌的己忽霞

也平白多了幾處的 bug 。

遊戲畫面的訊息欄往下拉開後，可顯示六列英文，卻只能顯示三列中文，有幾個 bug 是出現在訊息欄合上後第三列的文字未清除乾淨，而留了一些掛在主角的頭上；較爲嚴重的 bug 則出現在地下土牢碰到三隻怪獸的房間時，說它較爲嚴重是由於此處有三個選項出現，原本分爲兩頁顯示的文字重疊後使得選項極難辨識。

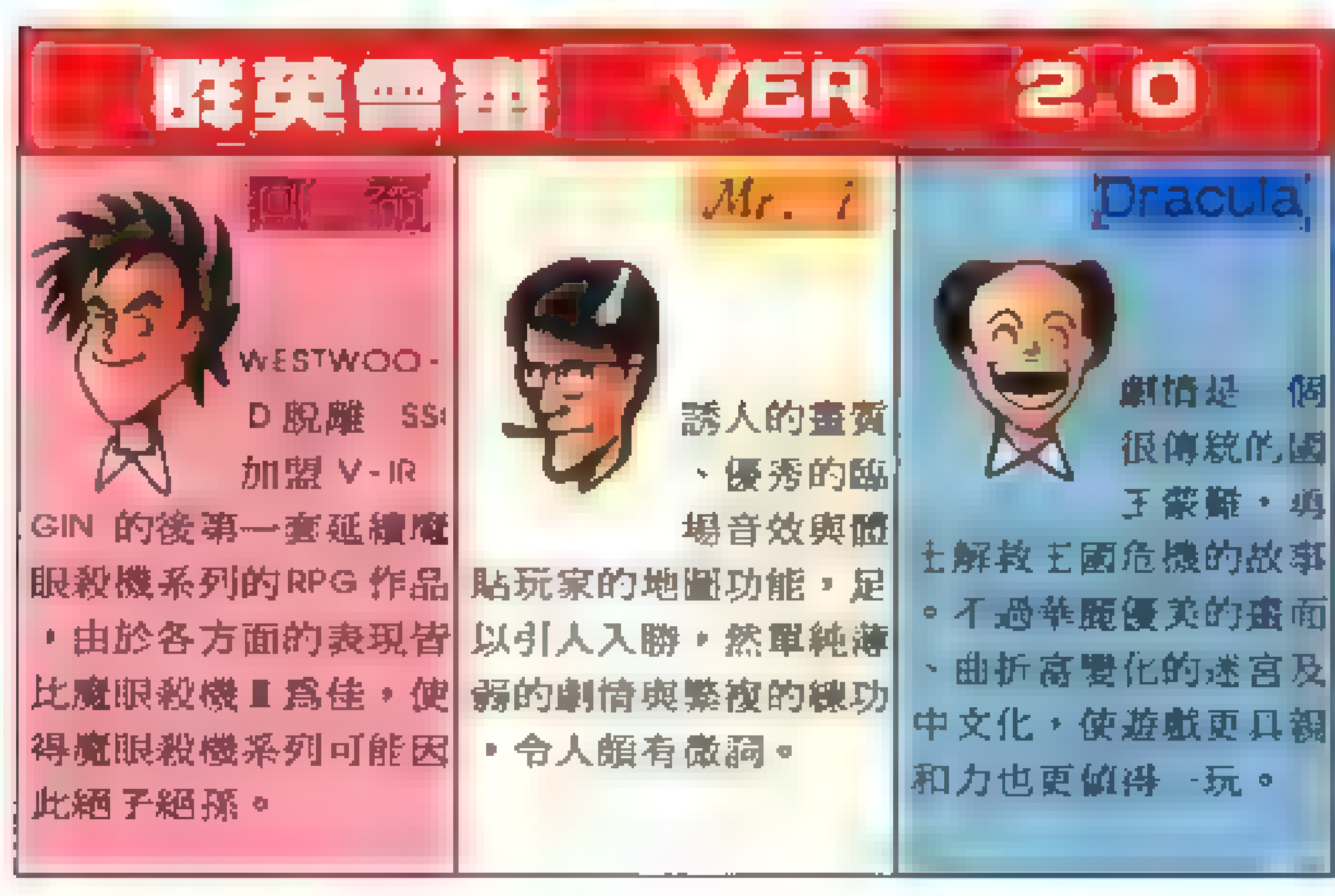
此外，遊戲中若見到主角的嘴巴沒來由的蠕動時，別誤會咱們的主角在鬧牙疼，在英文版中此時的訊息欄會出現代表主角所說的話，但不知中文版裡究竟省略了那些「會話」？依筆者之見，應不致於影響遊戲的進行才是。

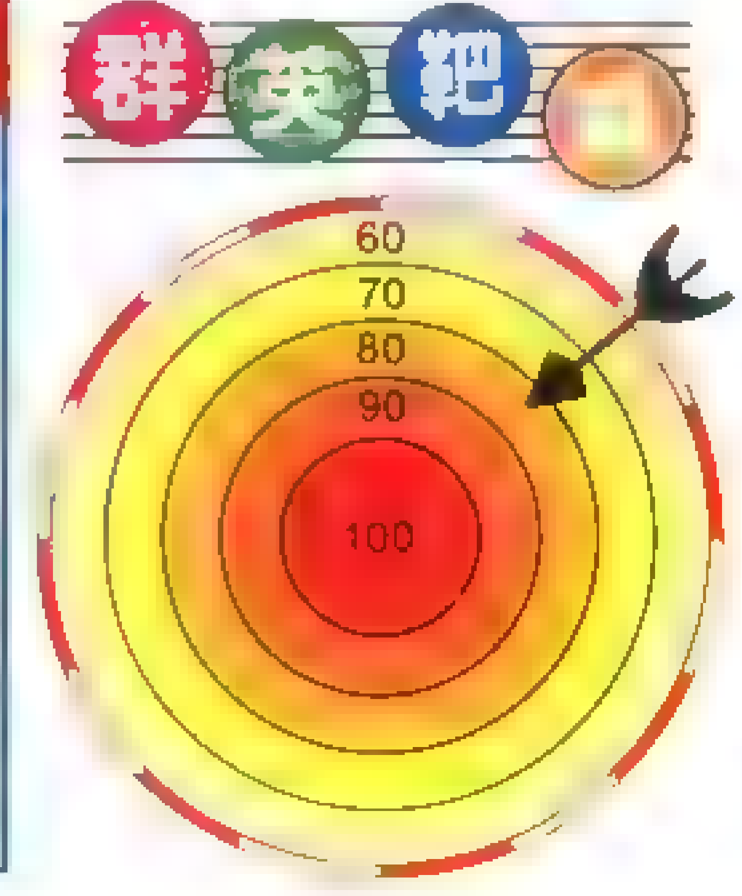


詳盡的自動繪圖系統

這套遊戲最爲成功之處應首推強大的自動繪圖功能，不僅隨主角的移動亦步亦趨，更將各種開關、箱子、密門等等標示得一清二楚，對於需要自繪地圖的玩者來說，這倒是一種折磨，蓋因無用武之地矣。筆者強力推薦此遊戲給普天之下正熱戀中的紅男綠女……什麼？不是說戀愛中的人較缺乏方向感嗎？來玩本遊戲除了不會迷路外，也可順便喚起對「方位」的記憶嗎！

如果您喜歡「魔眼殺機」系列遊戲，或者您對「魔眼殺機」失望過，「黑暗王座」是個很不錯的選擇。





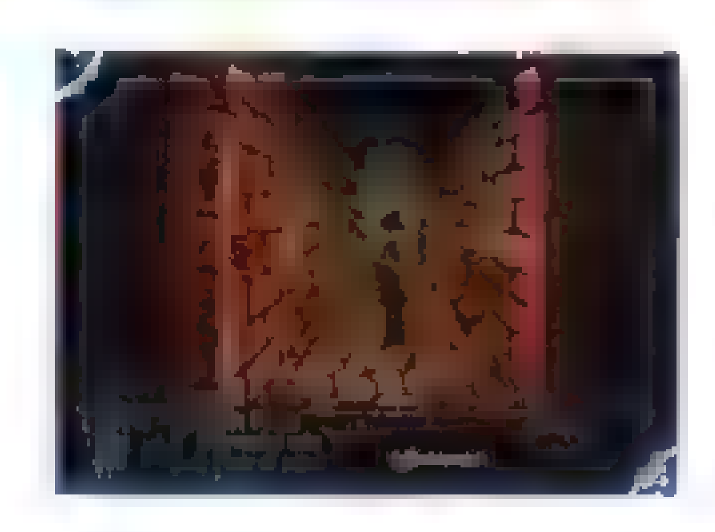
#

出版公司／第三波
本文作者／曾昭奇

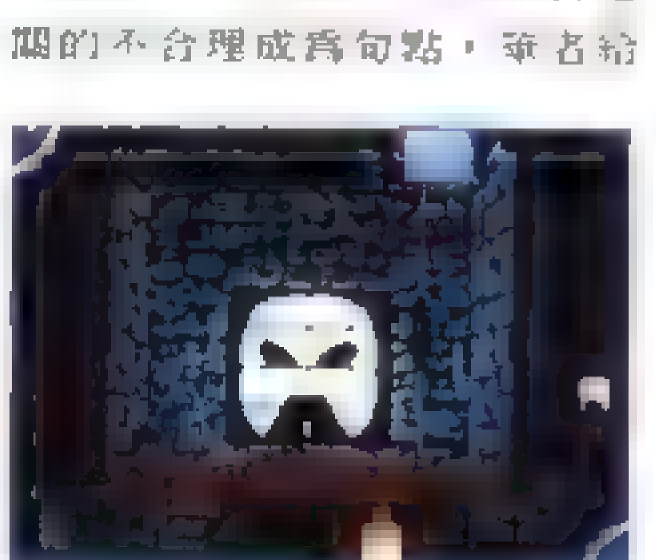
本世紀初法國劇作家 Gaston Leroux 完成了小說 The Phantom of the Opera，這

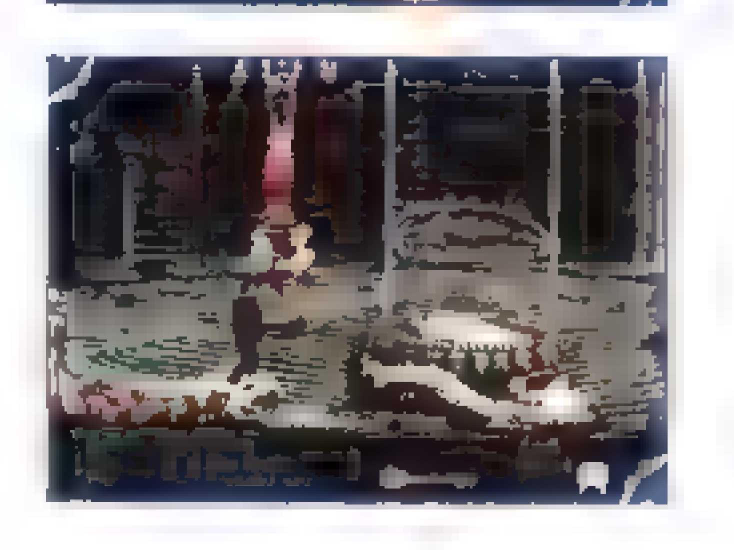
本書在文學界並未獲得太多的的掌聲，但改編成舞台劇後卻反而大放異彩。好萊塢也曾數次改編爲電影， MicroProse 則將它改寫爲電腦遊戲，並且用

一個全新的角度來改編詮釋歌劇魅影。玩者扮演一位法國偵探，協助身爲劇場經理的好友調查發生於巴黎歌劇院的離奇意外，卻回到了一百年前與歌劇魅影了結一段宿仇。 MicroProse 修改的原因當然是便於製作電腦遊戲，但正因如此只好犧牲了原作的戲劇性。



動畫圖形冒險遊戲（ AGA ）的幾家主流廠商都有自己的專屬介面，而 MicroProse 的這套 MADS 介面則是繼神鵰奇獸後第二次出擊，可見建立自身風格的企圖心非常明顯。MADS 介面的特點是可改變預設指令及物品有單獨特別的指令。預設指令可改變容許玩者設定十個常設指令中之任一個爲預設指令，這項功能讓長時間必須作同一動作的特殊情況方便不少，物品各有其特殊指令的改良方式也讓一個 USE 打遍天下的不合理成爲句點，筆者給





MADS 的評價是優於 Locus 劣於 SIERRA 。

歌劇魅影整個故事發生地點爲巴黎歌劇院， MicroProse 的美工將巴黎歌劇院的華麗毫不保留的表現出來，至於地下迷宮及艾立克的老巢陰暗陰森的氣氛也掌握得不錯，整體的色調偏向灰暗。人物的繪製則只是差強人意，對話時的肖像

看起來一團模糊，可說是敗筆。此遊戲的進行路線十分立體，包括舞台、包廂、暗門、地道等等，感覺上好像真的在巴黎歌劇院中上上下下地調查歌劇魅影的蹤跡，給玩者的參與感也很夠。

改編後的歌劇魅影多數是以舞台音樂劇的模式出現，電腦版的歌劇魅影在音樂上的表現可謂是不惶多讓，筆者擁有的 CM-32L 完全發揮了它優美的音色，一開場時管風琴的震撼效果讓人有身處歌劇院現場

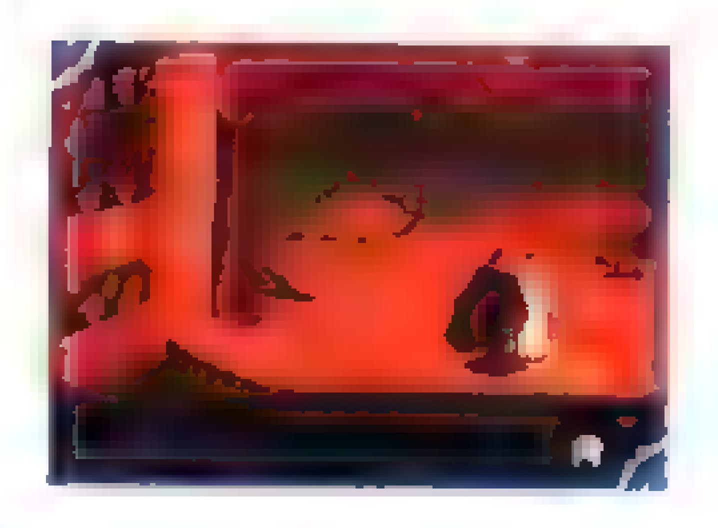
的感覺，主角與歌劇魅影在吊燈上做生死博鬥時的背景音樂更讓人有血脈賁張的激動，任

何人只要聽過一次包管把 Ad-Lib 丟得遠遠的，歌劇魅影也支援聲霸卡產生特殊音效，可是遊戲中卻沒有多少場景配了音效，不過有了優美的背景音樂有沒有音效也就不是那麼重要了。

故事與劇情則是歌劇魅影整體來說較爲薄弱的一環，爲了將劇本簡單化搬上電腦螢幕，只好將一些角色的性格特色淡化處理，筆者曾看到一部以

艾立克爲觀點拍出來的歌劇魅影，深刻表現出一位畸形卻又

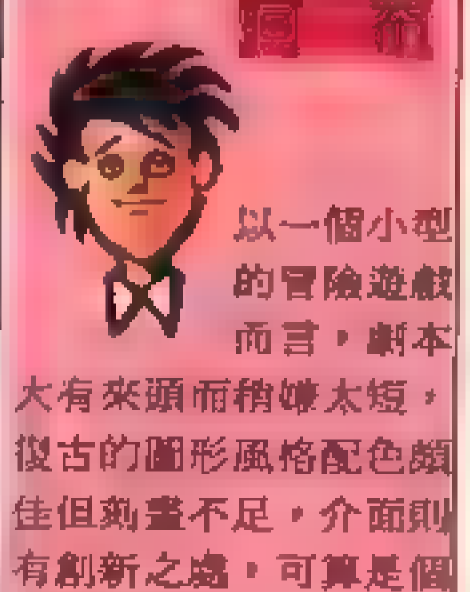
充滿音樂與建築才能的天才與女主角克莉斯汀之間的愛戀，在 MicroProse 的電腦版本艾立克卻只是個十惡不赦的大魔頭，心狠手辣又強搶民女，最後



敗給正義的化身也就是主角，很淺薄的故事結構，只有在遊戲包裝盒中附加一本小冊子描述艾立克的生平做爲補強。

歌劇魅影是一套表現得中規中矩的遊戲，沒有BUG、沒有刁難的謎題，可以由交談中獲得所有的情報與線索，想玩不完還眞有點困難，可以選擇新手級或挑戰級，差別只是地下墓穴迷宮的大小，機關的設計也都相當的原始簡單，遊戲在進入過場動畫時玩者仍須注意劇情的發展並且下指令，筆者第一次玩時以爲主角和歌劇魅影在吊燈上的打鬥是必勝的，結果剛好相反，只好重新載入進度了。場景與優美的背景音樂提升了整體評價。如果您有MIDI，那麼歌劇魅影會讓您有置身於巴黎歌劇院的感覺，如果您的英文底子不好，別擔心，除了人名與招呼語用了法文之外，淺顯的英文對話加上提示明確的訊息，玩完歌劇魅影是輕鬆容易的。但如果您要求角色鮮明又具有衝擊力的劇情，高難度又刁鑽的迷宮，平均完成遊戲96小時以上，那麼告訴您，歌劇魅影只是個照著規矩來的小品遊戲。

[illegible]



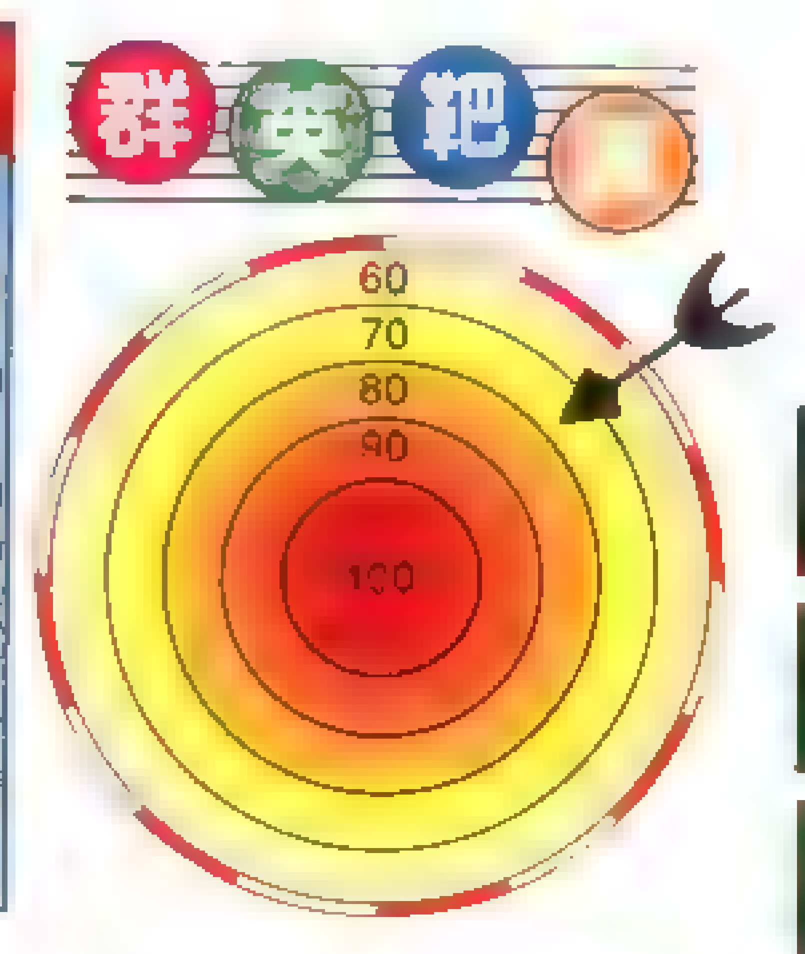
以一個小型的冒險遊戲而言，劇本大有來頭而稍嫌太短，復古的圖形風格配色頗佳但刻畫不足，介面則有創新之處，可算是個不錯的冒險小品。

Mr. i

劇本是本遊戲極重要的一環，爲了牽就遊戲表現的〝可行與合理〞，致使原著最引人的精髓無法顯現，實在是許多人（不單是玩家）心頭的痛，然而這樣的痛豈只限於國外名著改編？

Dracula

來自小說的故事情節，配合劇情的音樂旋律及灰暗色調的場景，遊戲營造一股詭異恐怖的氣息，緊緊扣住玩家的心，唯內容稍顯不足，不似電影那麼生動。



遊戲獵人

美女終結者

◎出版公司／天堂鳥

本文作者／李　英

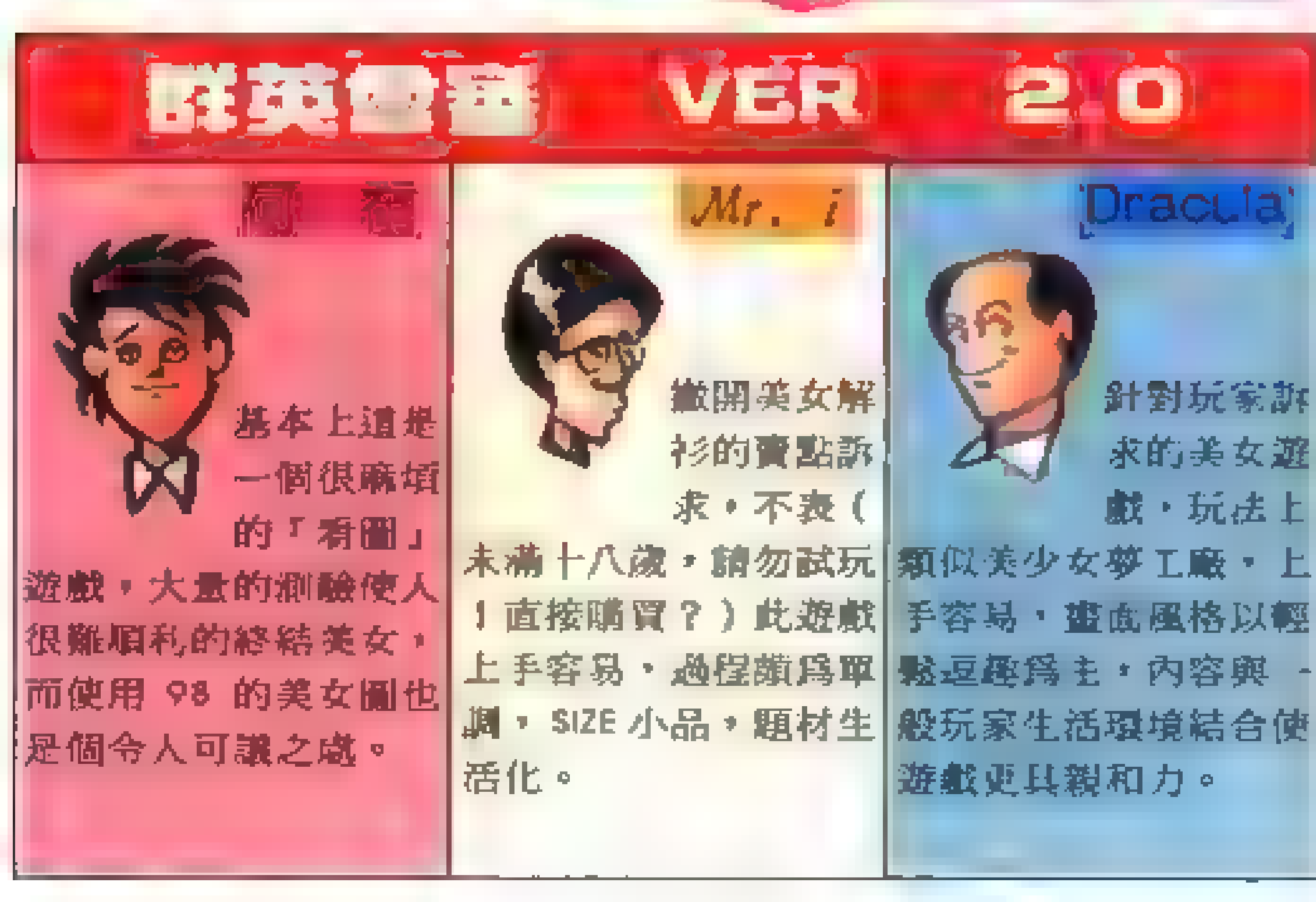
我十八歲，我不抽菸，也不喝酒，但我玩限制級的 PC GAME（嘻嘻！），天堂鳥公司所出產的遊戲，不愧爲男人的「快樂天堂」。繼麻將情趣屋後，又一作風大膽，兒童不宜、香艷刺激、浪漫激……哦！抱歉！抱歉！是我太激動了。看到封盒時，眞是內心一時無法平靜……，沒辦法，現在還不太能控制自己的情緒。「顏斗爛漫」是我的外表，「古惑必素」是我的內心，哦！太不剛意了，太不剛意了。有人要砍我啦！我看我還是回到主題吧！

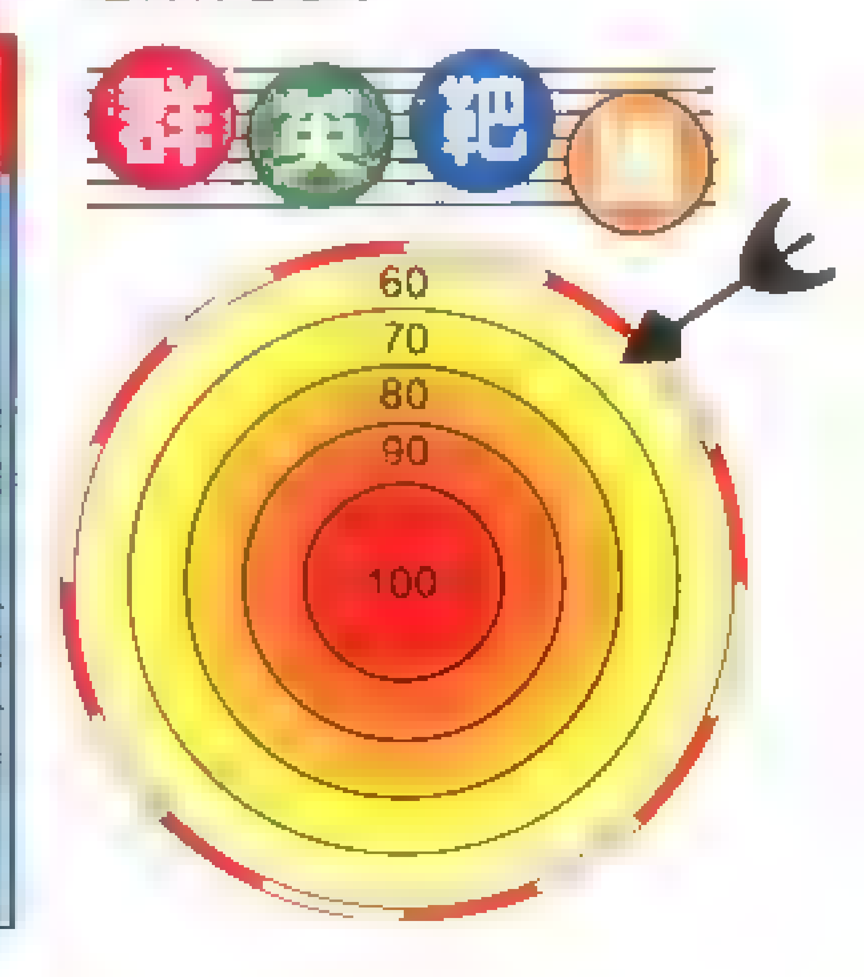
首先，先從畫面開始談起，幽默風趣的人物造型，對於凡事包容、凡事相信的我來說，已是遊戲的佳作。操作介面算是滿體貼玩者了，畫面上皆有顯示如何操作的解說，遊戲主要分成進修、追求、勞動及施法四大項目。「進修」包含禮、樂、射、御、書、術六項智育小品遊戲，禮是測你拼圖能力；樂是音樂的聽力考驗、射是體能測驗（就是考按鍵的速度）；御則是看看你對立體空間的概念；書的話會有一些五花八門的題目來考你的基本常識；術則是測試你的記憶能力。可別說這些訓練沒用，你可知道許多男女分手就是因爲男人老是忘記一些特別的日子呢？而對於Do Re Mi有聽沒有懂的人，卡拉 OK 將是他的愛情墳場?! 在這我可要先提醒各位一點，就是如果有 Ad-Lib…等的擁有者得注意一下，音量可得調小聲點，否則你是聽不到它在彈啥米碗糕了。接下來就是記憶大考驗這一關，對於沒有滑鼠的玩者來說，是永無翻身之日了，對擁有滑鼠的玩者來說，你可得隨時注意它的行蹤。「追求」是讓你的追求對象對你增加愛意，雖然可以送禮或約會方式進行，但如果本身素質太差也會吃閉門羹的。「勞動」一項最主要功用就在賺錢，不過雖賺到了錢，人物的屬性則會降低些，只有義工（沒錢可賺）會增加neg的屬性，屬性值不夠時，有些勞動是不能做的。「施法」的項目剛好跟勞動相反，是要花錢買卡的，像一般的提示卡、作弊卡…最特別的還有發瘋卡！是不是跟情趣屋的某些東西一樣呢？「事件」的產生，只要有錢一切都可迎刃而解，最主要是隨時存檔，可節省許多不必要的「麻煩」。結局畫面算是給玩者的一項獎勵，要是多加點「動畫」，那是多麼美好的一件事呀！

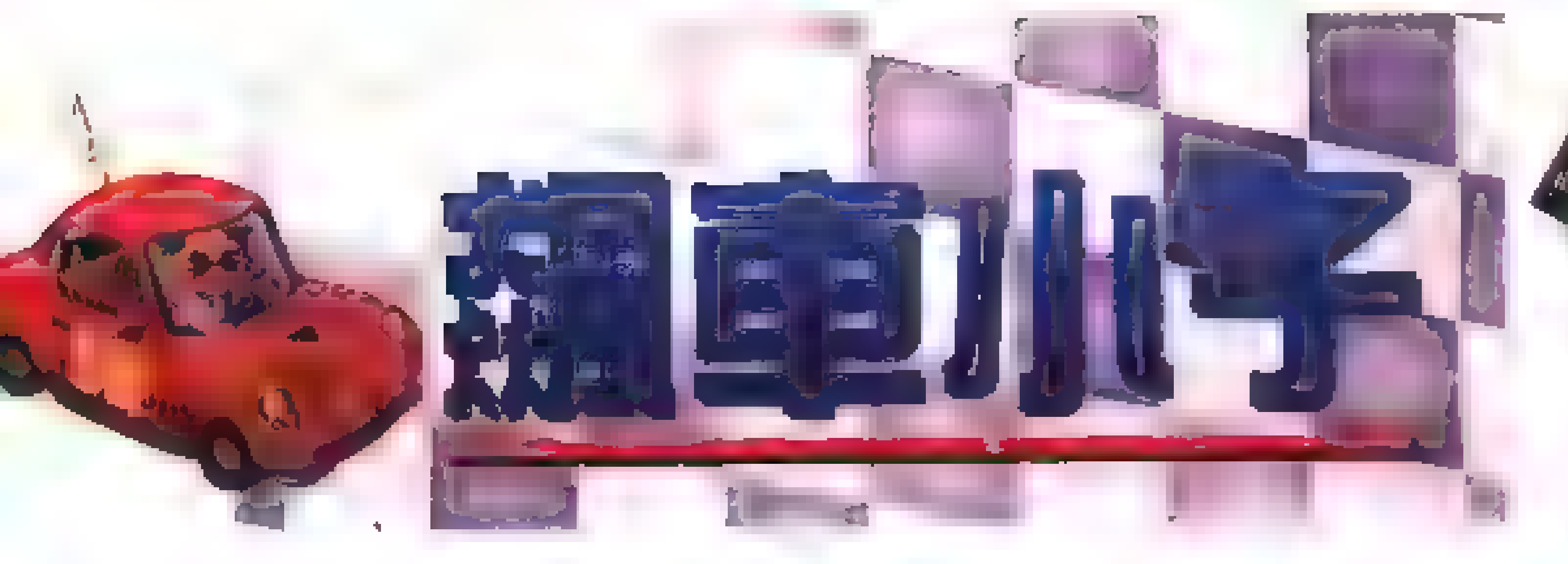
愛拼才可贏!!

還我身體來!!

總括來說，此遊戲只算是沾到限制級的邊而已，對於小品遊戲不排斥的玩者可試試。愛情要幸福，沒撇步（台語），先來實習實習天堂鳥爲你所製作的美女終結者，它讓你愛在美女蔓延時……







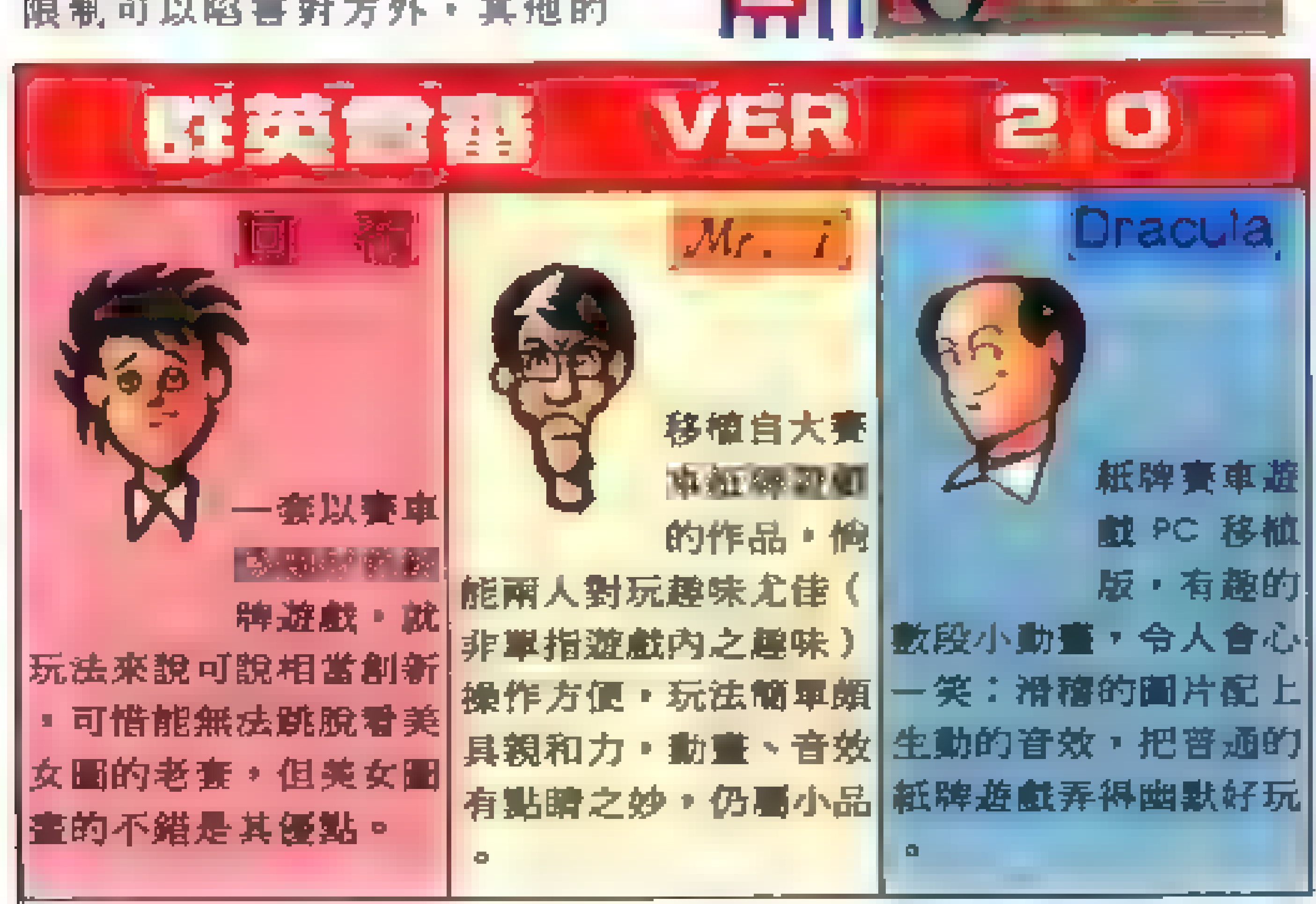
遊戲獵人

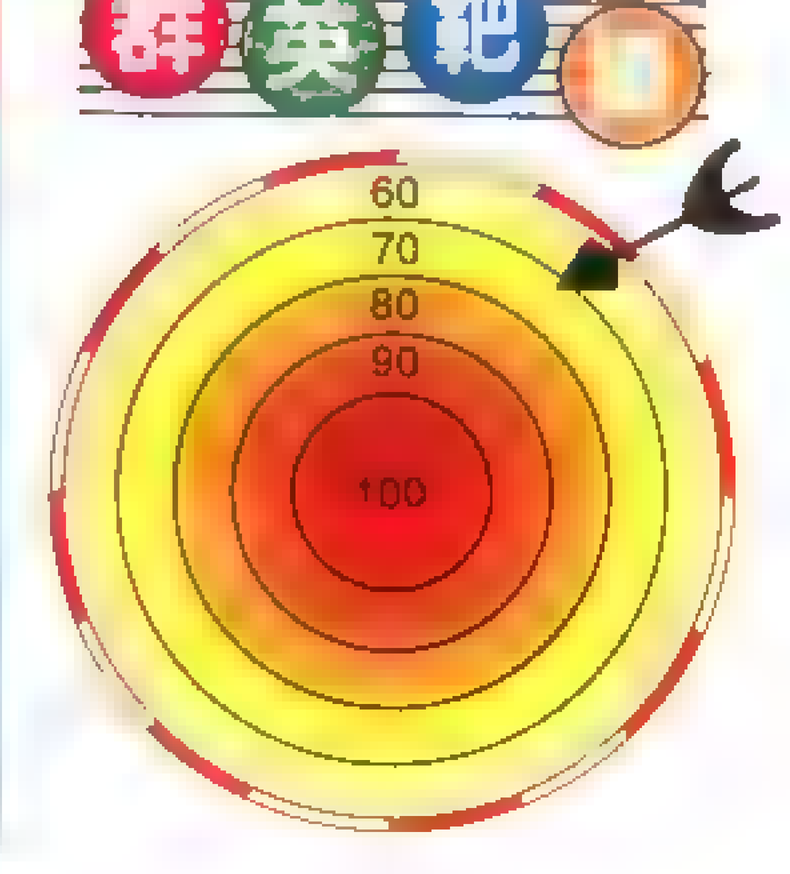
出版公司／精　訊
本文作者／Denis

五歲街上猛抱女生大腿的小色鬼，長大成人之後成為飆車狂的飛鳥，為了惹上女飛仔而進行此次的飆車大賽。遊戲玩法是移植至紙牌賽車，一共有里程牌、陷害牌、化解牌及王牌等四種。玩家扮演主角飛鳥與蘭娃、晴美、嵐、妖麗子與夢邪女等五位美女過招比賽；每位美女要贏三次才算過關，共有15關；每贏一次即可看到一位美女清涼秀的圖形。

進行遊戲時，玩家每次出一張牌，你可以打里程牌向前推進或用化解牌化解你的障礙，你也可以打出陷害牌陷害對手（即電腦控制之美女）；而如果沒有以上的牌唯有將手上的牌隨意丟棄一張，換手再進行下一回合。玩家想要前進得先打出綠燈牌後再打出里程牌方能前進里程牌上的里程數。沒有綠燈牌你只有在那裏乾瞪眼，而如果你有〝高速公路〞這張王牌，那就可以直接打里程牌不須再用綠燈牌了。四種牌中化解牌及王牌是你的救命牌，解除你的障礙；陷害牌顧名思義是要陷害別人用的，不過當對方未有綠燈時除了速度限制可以陷害對方外，其他的陷害牌並不能使用，且當對方手上已有某一王牌時，此王牌所能化解的陷害牌也不能使用，里程牌如前所述須有綠燈才能使用。而王牌中的〝高速公路〞可以說是王牌中的王牌，不僅可以化解陷害牌中的紅燈及速度限制，且不用綠燈即可使用里程牌向前推進。

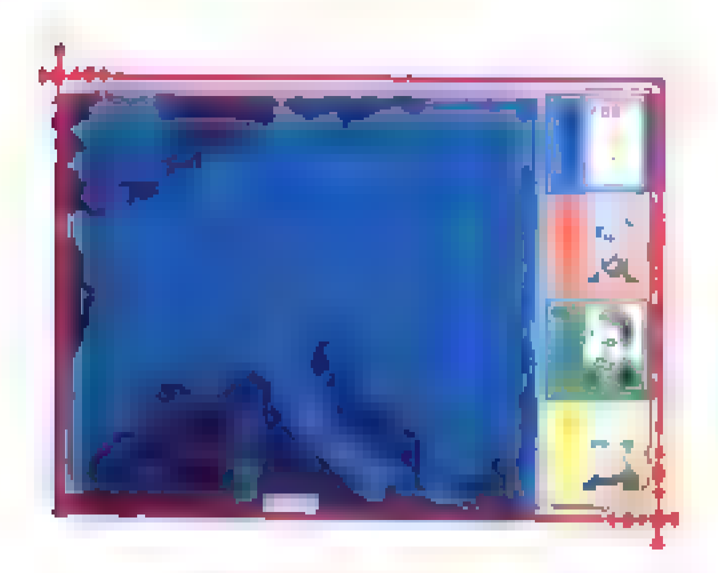
遊戲操作簡單、極易上手，熟悉玩法後，大概2～3個小時就可結束。不過遊戲中有些特色倒是值得一觀，如音效與遊戲進行的畫面就配得蠻好的，以車禍為例，打出車禍牌，就會有撞車的聲音；而像過關時，不僅會有掌聲，大家亦會豎起姆指誇你。動畫在本遊戲中是一個很不錯的idea，除了片頭外四張王牌各有一小段動畫，輕鬆逗趣讓人好笑。另外以遊戲的噱頭戲〝美女圖〞來說，五位美女在說明書上雖有不同的個性、特色，但實際上除了蘭娃穿著旗袍表現出中國風味外，其他並無大差別，且結局就只有五女伴飛鳥的畫面，並無special的，也倒令人失望。



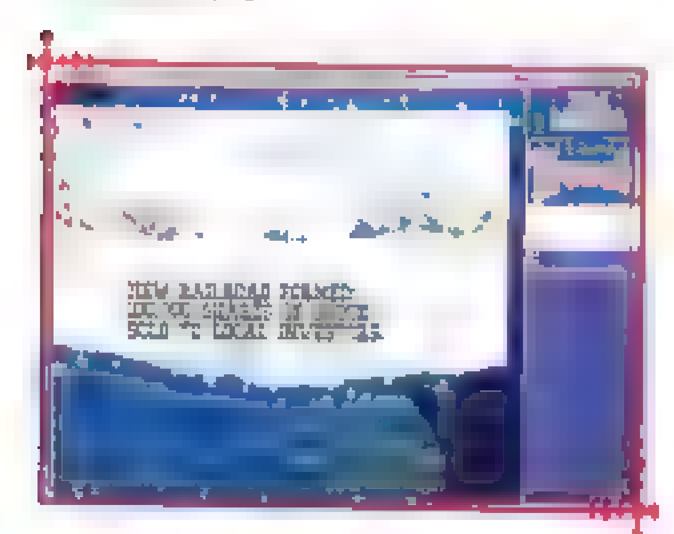


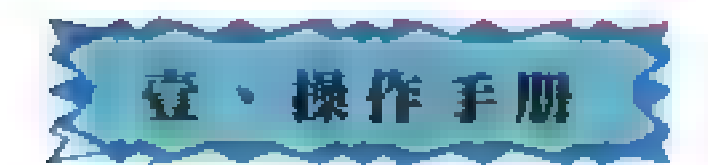
鐵路大亨(豪華版)

出版公司／第三波
本文作者／GUDERIAN



提起豪華版總令人有新瓶舊酒的感覺，不過鐵路大亨豪華版不僅在畫面上更為細膩之外呢，在火車頭及地圖都有了一些新的東西，喜歡鐵路大亨的玩家應該可以在豪華版中玩得更過癮。加入新的地區及新的火車來拓展事業，而在畫面上的處理更為精緻，唯一不變的是操作的方式以及愛作弊的對手。

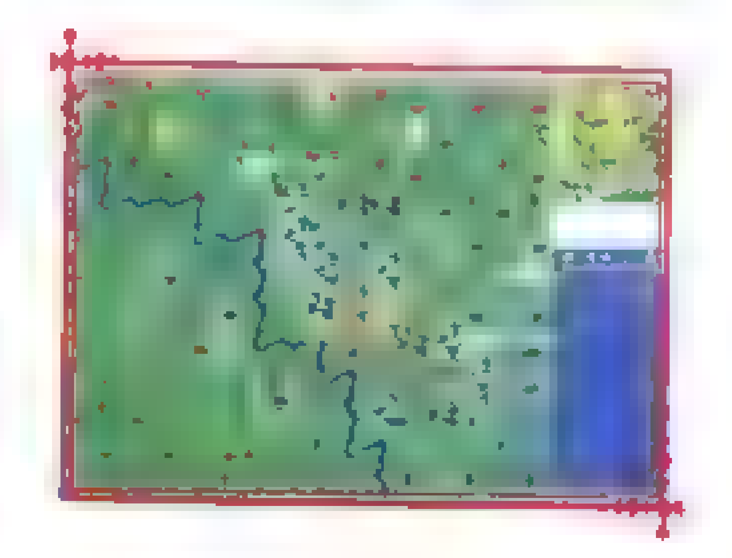




壹、操作手冊

對於一個鐵路的策略遊戲來說，了解營運的規則固然重要，但能提供玩家對鐵路的沿革有更深的了解大概也是原製作者的心意吧！此次發行公司忠實地把原文手冊詳盡的翻成中文，而不忽略似乎和遊戲的直接操作沒有絕對必要的鐵路沿革資料倒也是對玩家負責的一種態度。當然不可否認的分錢一分貨，不過有時看到些本土遊戲連說明書都十分簡略而又錯誤百出真是對一些廠商的短視近利感到十分憂心。

希望不論是本國或外國的遊戲，發行公司都不要輕忽手冊的製作，畢竟那太不尊重玩家了。由於手冊翻譯十分用心，因此玩過鐵路大亨豪華版同時也有機會了解這個推動世界進步的鐵路歷史及一些我們所不知道的知識，值得典藏。



貳、鐵路的管理

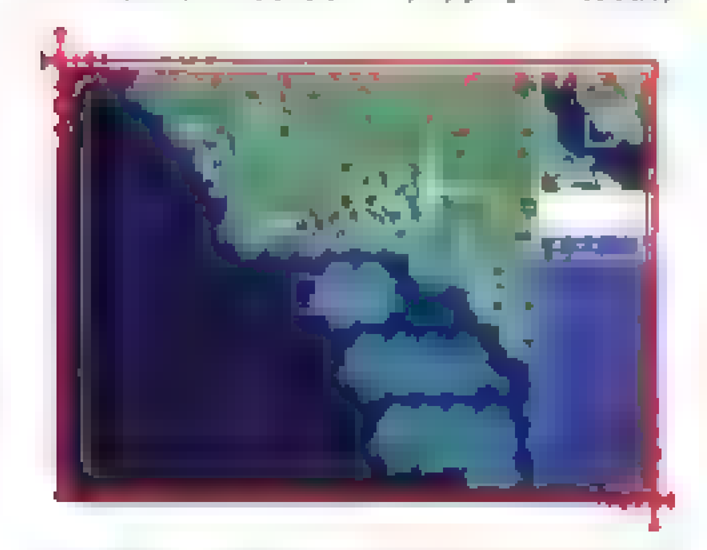
不論您是鐵路的老手或是新手，這是一個極富變化的事業，不過由於困難度的設定可以使每個人找到適合他的等級，從而在其中得到更多樂趣。

基本上不管是客運或貨運，您都必須有車站及鐵軌，加上火車頭及列車組合出不同的班次。當然您不可能是台鐵，您必須要賺錢才能生存下去，負債太多隨時要小心被股東們炒魷魚（誰叫您不是國營企業呢？），這是一個金錢及策略掛帥的遊戲，舖鐵軌要錢、建車站要錢、買火車要錢、維修及人事都要錢，而收入只有靠載客

或載貨來賺錢。當然您也可以炒股票、賣公債，或向銀行借錢（利率很高哦！），但是利息損失是必須先計算在內的考慮因素，如何收支平衡進而獲利是您的責任，否則搖著手搖車離開公司時就欲哭無淚了。

參、資源

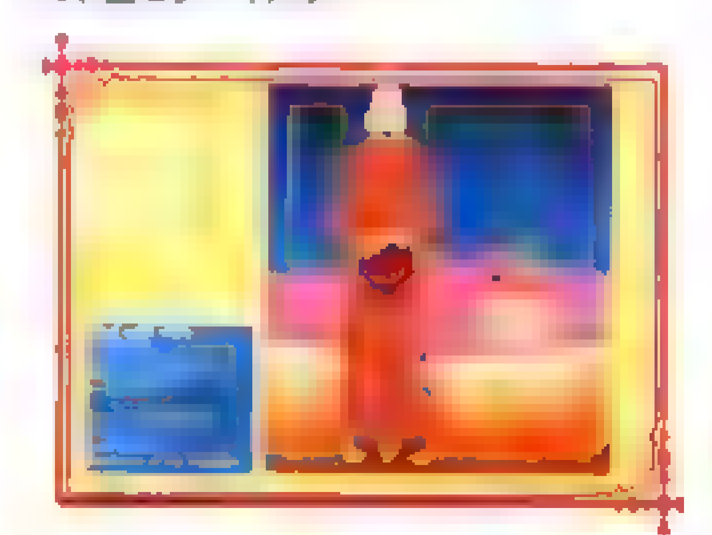
挖煤是個好的開始，把煤帶到煉鋼廠可以製造出鋼鐵，再把鋼鐵送到工廠去製出散裝貨物（大多數城市都需要），這樣一趟下來可以賺不少錢。當然必要時投資工業區建立工廠也是個好主意，尤其是當工廠離資源很遠時您不如決定就近蓋一個以解決火車奔波之苦並節省維修費用。在不同的地區有不同的資源，像是北美洲的煤礦、石油、木材等；歐洲

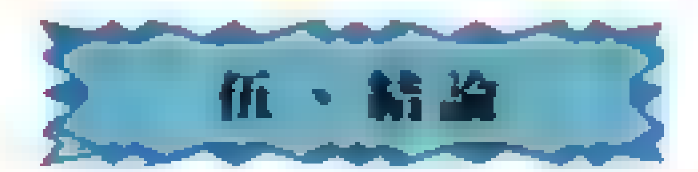


的酒及羊毛；南美洲的咖啡、甘蔗、可可；非洲的銅礦，了解各地資源的獲利方式再去營運才能增加獲利機會，不致使您的努力付諸流水。

肆、新的火車

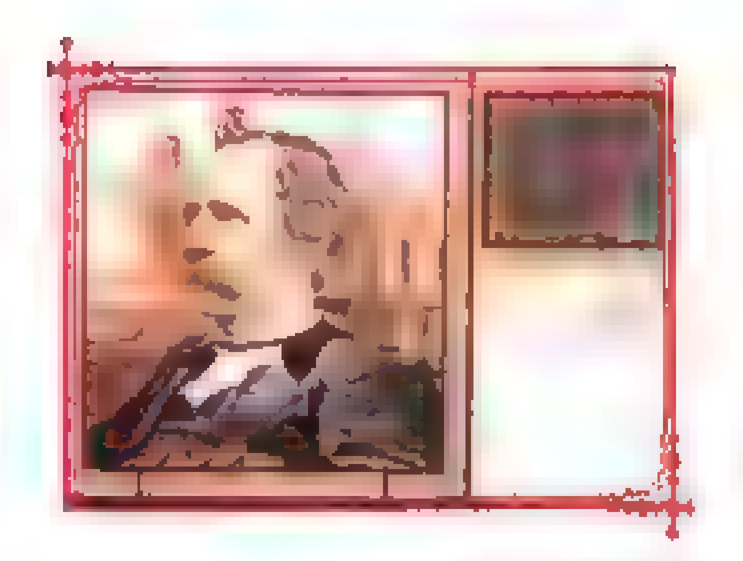
從蒸汽火車到柴油火車到電氣火車，事實上每種火車都曾經風光過一段時間在遊戲中隨著年代的替換，新的火車出現，您可以考慮更新您的火車，有點像是RPG中的等級提升，不過要付出代價（金額更貴），但有時卻有更好的經濟效益。隨著新火車的加入營運玩者的選擇就更多了，實在是很興奮的一件事。





伍、結論

豪華版在畫面上的表現自然是不用多說，看著比以往更



清晰的列車在車站拱載車廂真是十分安慰，而音效及音樂方面則比較不突出，大概也沒有多大變化。而在遊戲的難易度上來說必須要提醒玩家不可輕視其AI，以前的一些小技倆雖然大多還有效，但是神秘車站這招有些問題，即先在第一個車站旁先建信號站，則車站建妥後火車會從信號站出現，但接下去可能就是當機了。整體而言，不論是新手或老手，只要對火車有興趣，應該可以在此得到樂趣，或者是給驗（有時搖搖手搖車也不錯！）

群英會審 VER 2.0

何布

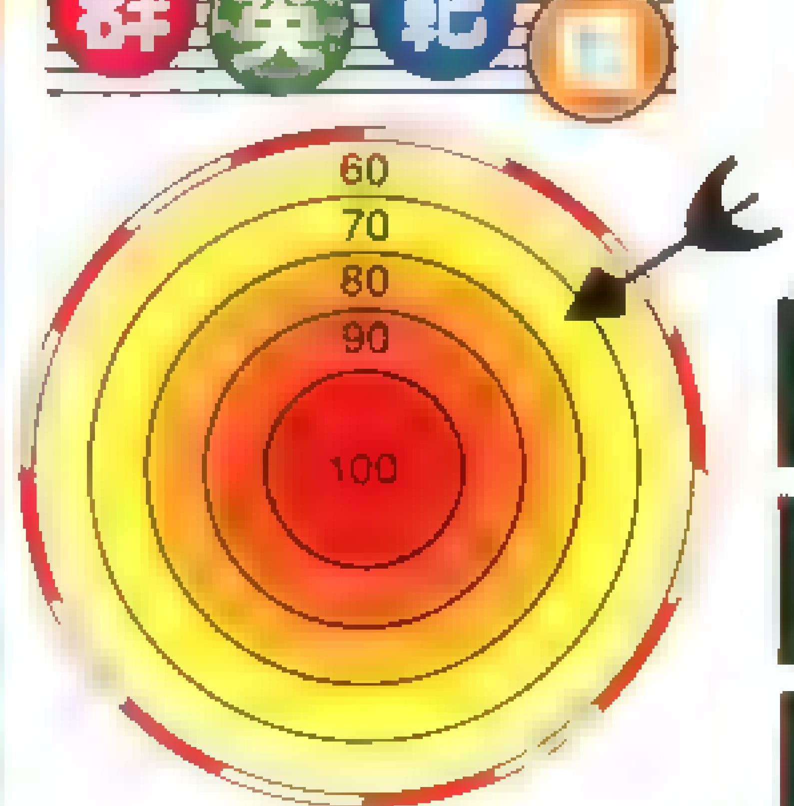
所謂豪華版，就畫面來說並不怎麼豪華，但遊戲內容仍稍有增加，比舊版還多了兩個地圖，十一種火車，但就規模而言還是不怎麼豪華。

Mr. i

損益平衡永遠是經營者的最低底限，如何營運則各憑本事。客、貨運兼顧，難度分級合理，畫質不差，其中內涵翔實的手冊製作，尤值得喝采。

Dracula

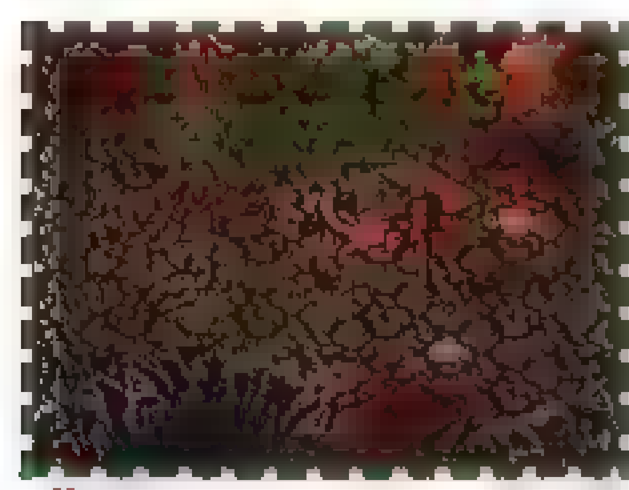
畫面顯示上更為細緻，操作方法則承襲以前的方式，而火車數量增多、營運方式增加下，玩家可得付出更多的心力才能有所成就。



創世紀八－異教徒

出版公司／軟體世界
本文作者／徐國振

在這個星球－－地球上居住著超過50億的人類，而真正舉世公認的「超級巨星」（Super Star）可能還不到50萬人！電影界的史蒂芬史匹柏、音樂界的麥克傑克森、棒球界的王貞治、軟體界的比爾蓋茨……等等，這些超級巨星以他們卓絕的才華豐富了這個世界，歷史也為他們預備了最華麗的彩頁；而對於狂熱的電腦角色扮演遊戲（CRPG）支持者而言，Lord British這個名字所代表的意義可能是其他「超級巨星」所比不上的吧！筆者在國中時代接觸Lord British至今已10年了，如果說法律規定人人要有一位義父，我一定會選Lord British吧！



聖者被Devon所救，正交談中，很難辨認的字體吧？

非CRPG玩家可能對於筆者浪費第一段篇幅介紹Lord British的用意何在感到不解，簡單地說，Lord British的真名是Richard Garriott，他是「創世紀」（Ultima）系列的原創者，Origin System公司的創始人之一，在「電腦遊戲世界」（Computer Gaming World）雜誌中的「榮譽遊戲」（Hall of the Fame）殿堂中就有三名是創世紀系列的遊戲，藉由創世紀系列，Lord British在CRPG世界奠定其超級巨星的地位。

不久以前出版的「創世紀七－－黑月之門」及「巨蛇之島」（又稱Ultima 7 Part Ⅱ）令許多CRPG玩家為之瘋狂，栩栩如生的景觀、鮮活的角色刻劃、加上曲折離奇的故事情節，無怪乎發行首週即銷售50萬份！我有位朋友甚至曾說如果一直有如創世紀七的遊戲可玩，沒有女朋友也無所謂；雖然誇張了些，但玩過的人不難體會那種感覺才是。西元1994年3月中旬，Origin System一反往常地如期（其實還是晚了些）推出了萬眾矚目的「創世紀八－－異教徒」，國際網路新聞（Nee News）的CRPG討論區上百分之九十都在討論這個遊戲，其熱烈情況可見一斑，不消說，筆者拿到「創世紀八」時興奮極了，為了表示崇敬，先努力地K完一大篇的故事介紹，詳情就不多說了（有騙稿費之嫌），大意是介紹「異教徒」世界的歷史、古民族Zealans的故事、及異教徒先民們如何與四大泰坦（Titans）達成和平協議之經過，不過最令我注意的還是後面關於法術的介紹，尤其是巫術（Sorcery）部份，看來很麻煩的樣子（後面段落會再做說明），先別管這些了，趕緊來安裝（Install）它吧，值得稱道的是Origin System這次採用Arj的壓縮格式，只要稍微了解Arj的人都可以輕易地自己安裝遊戲，不需透過Install程式，相當方便，此外Origin終於捨棄了Voodoo記憶體管理系統，因此玩者可以放心地使用EMM386或

三位古Zealans神像，藍鑽所指的是位女神，聲音很好聽喔！

QEMM 等程式了，不過 QEMM 的用戶千萬別「DOS DATA、SYS」這個東西（會當機！）Stealth mode（ST：M、S T：F）參數最好不用，以免降低系統效率。

好不容易地安裝完 8 片遊戲磁片及 3 片語音磁片後，總算可以見識片頭 DEMO 了，在筆者的 486 DX2-66 前等了20秒左右（差點以爲當機了）才看到熟悉的Lord British 字樣，接下來的動畫描述 Guardian 將聖者（Avatar）自「巨蛇之島」抓到「異教徒」世界之後的情節，Guardian 咒罵聖者一頓後，轉了一下手掌便將聖者扔下異教徒世界了……。（如果我是 Guardian，一定會馬上捏碎 Avatar，免留後患。）這段 DEMO 稍嫌短了些，但整體效果不錯，也不枉等20秒了。

（附註：Ultima 8 目前有 CD-ROM 簡易版，內容和磁片版一樣，惟一優點是不用換磁片。Origin System 宣稱以後會推出 CD-ROM 增強版。）

Hydro發飆了！聖者如何是好？

進入遊戲之後，一股詭異的音樂夾雜著劈哩叭啦的燒柴聲傳入耳中，效果蠻逼眞的，但接下來 Devon 和聖者交談時則令我心涼了半截，像小蟲般扭曲的文字難以辨認，不過勉強可以接受，但看不到對方的「大頭照」實在很令我沮喪，原以爲會比「巨蛇之島」表現更好，例如人物肖像的眼睛、嘴巴眞實地開合之類，結果是完全取消肖像的設計。眞是令人失望！新的45° 視角看起來的確更自然，由1200張 frames 構成的聖者動作確實是非常流暢，你可以讓聖者攀爬、快跑、跳躍或是碎步走，這些都是前所未有的；在和怪物戰鬥時，聖者可以拳打腳踢或保持距離以施展攻擊魔法，這些也是嶄新的設計，栩栩如生的動作令人讚歎 Origin 技術又向前邁進了一大步，更加精緻的背景畫面及 4 聲道的音效配合悠揚的 General Midi 音樂，如果您擁有筆者推薦的配備，您就可以充份體會到「創世紀八」驚人的聲光效果，這一代的創世紀還新增了腳步聲，趣踩在草地或泥土地的聲音都有所不同，如果不是 Origin 取消「大頭照」的設計，以 Ultima 8 在外觀上比以往的 Ultima 系列都要精采、出色的表現，可以吸引更多玩家融入 Ultima 世界才是。

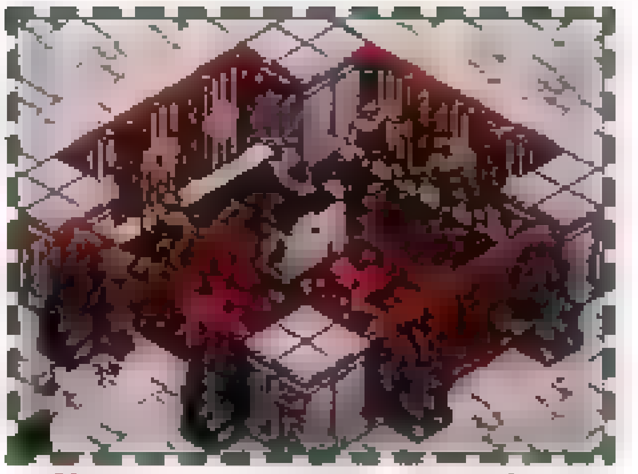
在玩了 Ultima 8 一陣子之後，一些小問題開始浮現，例如對話不能停頓（即使 Text Speed 調爲 0 也不行。），而且NPC（電腦扮演的角色）說過的話有時不會再重述，造成玩者的困擾；其次存取遊戲頗費時間（約20秒），如沒有裝有 Write Delay 的 Disk Cache 會令人等得很不耐煩，不過想想 Ultima 8 世界的複雜度，等一下其實也還可以忍受啦（除非你是用 386 PC 在玩）。另外有個惱人的小問題是NPC 對聖者似乎有很深的敵意，只要聖者在某個NPC附近，不管過了多久時間，那位NPC都會跟你耗在一起，如果不了解這個奇怪的設計，也甭想結束此遊戲了。

從「創世紀四」開始，Lord British 在地下城（Dungeons）加了一些稀奇古怪的機關，如需以投擲武器才能啓動的按鈕，二人以上才能啓動的暗門等，不但提高結束遊戲的難度，也增添不少動腦的樂趣，那麼在異教徒的國度中會有那些新穎的地下城機關呢？就筆者所知的有：突然塌陷的地面、壁上射出的火「箭」，從上而下的大石筍、具導向功能的「小火山」，及隱藏的通道等，第一次碰到它們時，很難不嚇一大跳，可以說頗具娛樂效果；從土地中冒出的殭屍（ghoul），從一堆骨頭變成站立的巨大骷髏人令人印象深刻，頗具驚悚效果……，到目前爲止，Ultima 8 的地下城設計相當值得稱許，直到聖者碰到那些該死的石台（platform）爲止，數以千計的 Ultimas 愛護者在網路討論區上怨聲載道，咬牙切齒、破口大罵，備受讚譽的 Ultima 系列，在這一代成了人人喊打的過街老鼠，如果你是那種光看雜誌介紹畫面就決定遊戲好壞的讀者，你一定不能理解像 Ultima 8 這麼華麗的遊戲會被許多人痛罵的原因，但當你發現花了 2 小時跳漂浮石台（floating platform）之後，只拿到一件不是頂好的兵器，然後還得跳回去，相信你也會用力地開罵了。在Ultima 8 中，聖者只能長程跳躍及短跳，無法做中程跳躍，使得跳到對岸的過程格外困難，再加上存取遊戲進度又慢，花 2 小時跳完 4 個石台也就不稀奇了，如果 Origin 能考慮到跳躍的長短問題或利用法術系統使聖者有 3 條命（或更多），相信玩家的抱怨絕不會像排山倒海般嚴重了，這種半吊子的擬眞方式在別的地方也有。如聖者可以跨過小樹枝，卻連自己丟的一塊錢都無法通過！又如 Origin 宣稱物體會依物理法則運動，但你卻無法將書本疊在一起，想要將法術卷軸放在另一卷軸上，卻發現它漂浮

美麗的瀑布隱藏著巨大的災難！

在空中！翻盪了一陣子才「降落」在平地上。此外許多在Ultima 7中可以操作的物體到了Ultima 8 全部成了風景一般擺設，你不能坐在椅子上，也不能從井裡打水、鏡子中顯現的只是模糊的影子，顯然地，Origin System離〝We Create the Worlds〞還有段距離至少在CRPG 的世界中還有待改進。

一些讀者看到這裏也許會說：CRPG 的精髓是在故事情節、NPC 對話方面，外表有鬧無沒關係，內涵好才要緊，何況我們是玩「超級瑪莉歐」（Super Mario Bros）長大的，跳躍一些石台算不了什麼！這說法也不無道理，那麼反應神經優異的讀者不妨將上一段的謾罵當作惱羞成怒的筆者所發洩的垃圾看待好了，就讓我們看看Ultima 8 是否一如往常有著高水準的人物對話及故事情節：一開始不久，聖者很快地發現他的處境是相當孤單的，沒什麼人理你，除了掏錢跟老板買東西之外，這兒有位女攀君 Lady Mardea，但別指望和以前一樣可以號召有志之士推翻暴政，他們不是被處死就是被囚禁了，後來 Lady Mordea 陰謀暴露，遭到被 Hydra （ Water Titan ）吞吃的命運，聖者可說是大功臣了，但冷漠的市民視若無睹，照樣不理你，小事一樁，繼續征服 Titans 旅程才是正事，聖者在 Necromancer Vivido 的指導下學了不少 Earth Spells ，有一天 Vivido 交代



Vivido「恭送」師父入土為安的儀式過程。

了聖者一項重要的任務：拜訪 Moriens的出生地（ birthplace ），蓋 Moriens 乃 Necromancer 之開山宗師是也，身為 Necromancer 一員去那兒景仰一番也是應該的，於是聖者前往Vivido指示之處找尋了半天，吃足了種種苦頭，就是找不到什麼 Moriens，倒是無意闖入 Zealans聖地，跟三座雕像聊了幾句，直遊戲末尾，聖者想起啓蒙師 Vivido 的指示，再回去問他，Vivido 的回答依然一樣，恨不得掐死他的聖者一直到走完整個旅程，才確信 Vivido 擺了他一道！

另外，聖者無法釋懷的是好友 Devon 的言行，當聖者「不小心」釋放了 Hydro ，到處在鬧水災， Devon 明明有剋制她的法寶，卻遲遲等到聖者從 Sorcerers 險境回來後才給予！

令聖者生氣的人還有呢，大法師 Mythran 是最過份的人了，他是教了聖者很多生存之道，但在最後關頭，卻不肯將關鍵性的法術教給聖者。只因為他沒有花錢學完 Mythran 所有的法術！如果聖者不是乘時光機器回到以前的「儲存進度」，只怕終其一生得待在 Pagan 這個鬼地方了

「蛇蝎美人」是女巫師 Bane 的最佳寫照。

Ultima 8 的故事情節在地（ Earth ）、水（ Water ） 2 個領域方面有著嚴重的缺陷，還好在風（ Air ）、火（ Fire ） 2 個領域開始表現優良的傳統，NPC 之間的勾心鬥角，爾虞我詐極具戲劇張力，可說是遊戲中的精華片段，但就整體故事架構而言，不如以前幾代來得嚴謹、扣人心弦，尤其到遊戲結尾部份，聖者必須「吸收」四大 Titans 的威力以提升自己……（省略），如此會犧牲所有 Pagan 居民的性命，以聖者的個性（從 Ultima 1至 7 的設定）萬萬不會做出此事，但玩者為了完成該遊戲，也不得不做， Durpe 天上有知（＊ Durpe 是聖者老伙伴，在「巨蛇之島」中為居民犧牲。）不知做何感想？當初不該特聖者受死才是！Lord British 難道沒有更合乎邏輯的構想？非得讓聖者也成為殺人魔王才甘心？

接著提的是魔法系統，這可是古代 CRPG 所不能或缺的要素，在 Ultima 8 施展法術倒得上是賞心悅目的樂事，不過當聖者施展召喚法術而沒有指定攻擊目標時，樂極生悲的慘劇會立即上演，牠們會很快地撲向聖者，至死方休，而且聖者施法前的準備動作實在是太久了，不如手執魔法武器（筆者強力推薦 Flame Sting 。）來得實用。在聖者能學到的 4 種魔法中，巫術（ Sorcery ）的準備工作最為麻煩，首先要了解五芒星（ Pentagram ）各個位置的名稱，其次在適當的位置分別擺蠟燭及藥材，而且藥材的位置偏了一些便不成；最後得放適合的 foci 在五芒星中心，再念出相對應的咒語才大功告成，實在太累了，而且又不能如 Ultima 7 世界中可以遠處取物，得走到物品附近才能拿取，因此準備一次法術可要有點耐心才行。

所有 CRPG 不能短少的升

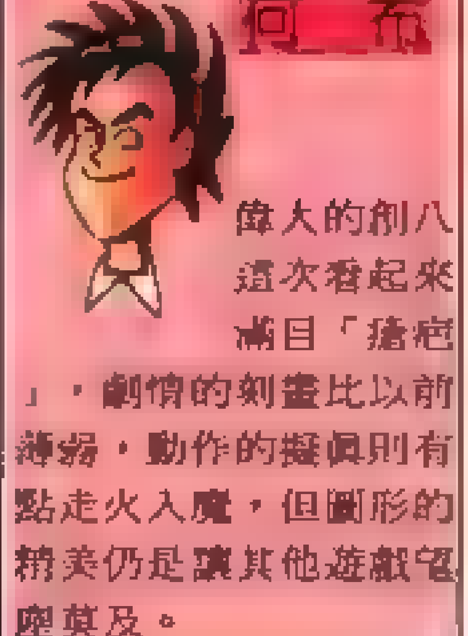
級系統，在Ultima 8中被簡化得太不像話了，完全沒有等級之分，反應力（Dex）只要花錢請城內的武師提升即可，這還算有點道理（但完全不需經驗值也太容易了些。）體力（Str）的提升又更簡單了，只要拿劍揮上半個小時就到上限了，智力（Int）的增加也不難，多翻幾本書（要翻完）很快就可以抵達上限了。（＊在Ultima 8中，三種屬性上限只有25）相信CRPG的玩家們一定目瞪口呆吧？Lord British是否只是掛名製作而已，筆者不得不如此懷疑了。

聖者？相會於Ethreal Plane。

最後筆者對Ultima 8的評價還算是個不錯的遊戲，和同時代的CRPG相較，有著優越的圖形、音效系統，但Ultima 8絕對不配稱爲經典巨作，也使人對Lord British的「超級巨星」地位產生動搖，Ultima 8保留了「殺嬰」的傳統（從Ultima 4開始，有以嬰孩外形做爲怪物的設計。），卻忘了保留其他優良的傳統？還是因爲Origin System被Eleceronic Arts收購而喪失了自我？而必須設計出「瑪莉歐」式的關卡爭取遊樂器玩家？此外，beta測試玩家居然連故事情節的重大缺陷都沒能發現？如果不是Origin System太急著「如期」交貨，還有別的可能嗎？筆者一吐心中怨氣之後，想到很多讀者可能因此不玩Ultima 8那也是有點可惜呢，原因是筆者乃就以往的Ultima評判Ultima 8，如果與一般CRPG比，未必會顯出那麼多缺點，其次，Ultima 8內建有作弊系統（通常是動作遊戲才有，如Doom、Prince of Persia 2）可見設計師早有自知之明，筆者從不認爲在偉大的Ultima系列中用投機取巧的招數會增加遊戲樂趣，但Ultima 8稱不上偉大，所以儘情使用吧，只要使用得當，不但免除了聖者跳躍之苦，更省了一大筆時間（包括施法準備、找人等）筆者不打算揭露或介紹如何開啓使用作弊系統，但強烈建議CRPG新手從一開始玩Ultima 8就使用此系統，相信你會在Pagan世界中活得很愉快。結語：Origin System的設計師們，在你們汲汲於新科技應用的時候，別忘了什麼才是CRPG的精髓，Ultimas的玩家們有些失望，不是絕望，如果Ultima 9仍是中看不中「玩」，別指望Ultima 10能賣得出去了，當心點！

魔法武器"Flame Sting"牛刀小試。

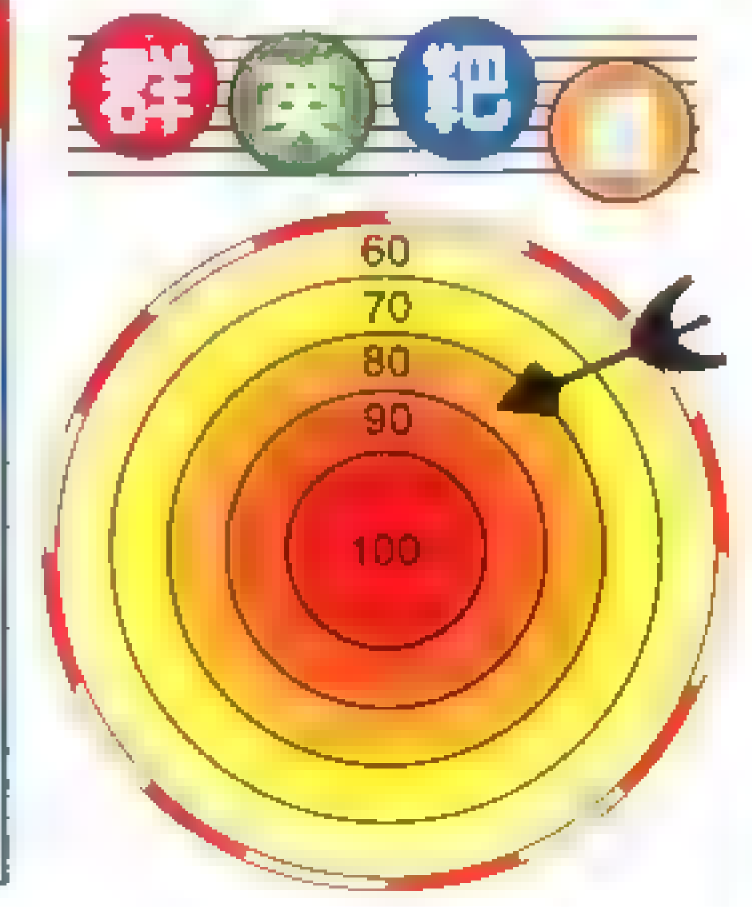
後記：一位Ultima迷在網路上發表了Origin的回應，內容如下～John Watson（Ultima 8主要設計者之一）在看過American Online的郵件後，發現95％都是抱怨的內容！於是他承諾在Ultima 9會加以改善，如加強故事主線，增加許多小冒險（sub-quests），減少動作遊戲的成分（仍會保持，但增加繞道而行的方式。），增加物品的操作性；少花點心力在科技研發，多花點心力在故事內涵上（Yeah！）。另外，John Watson提到Ultima 9將只能在CD-ROM上跑！而且可能以SVGA解析度出現在螢幕上，新的遊戲引擎（engine）已著手製作中。（此記後獻給熱愛Ultima的失意玩家們。）

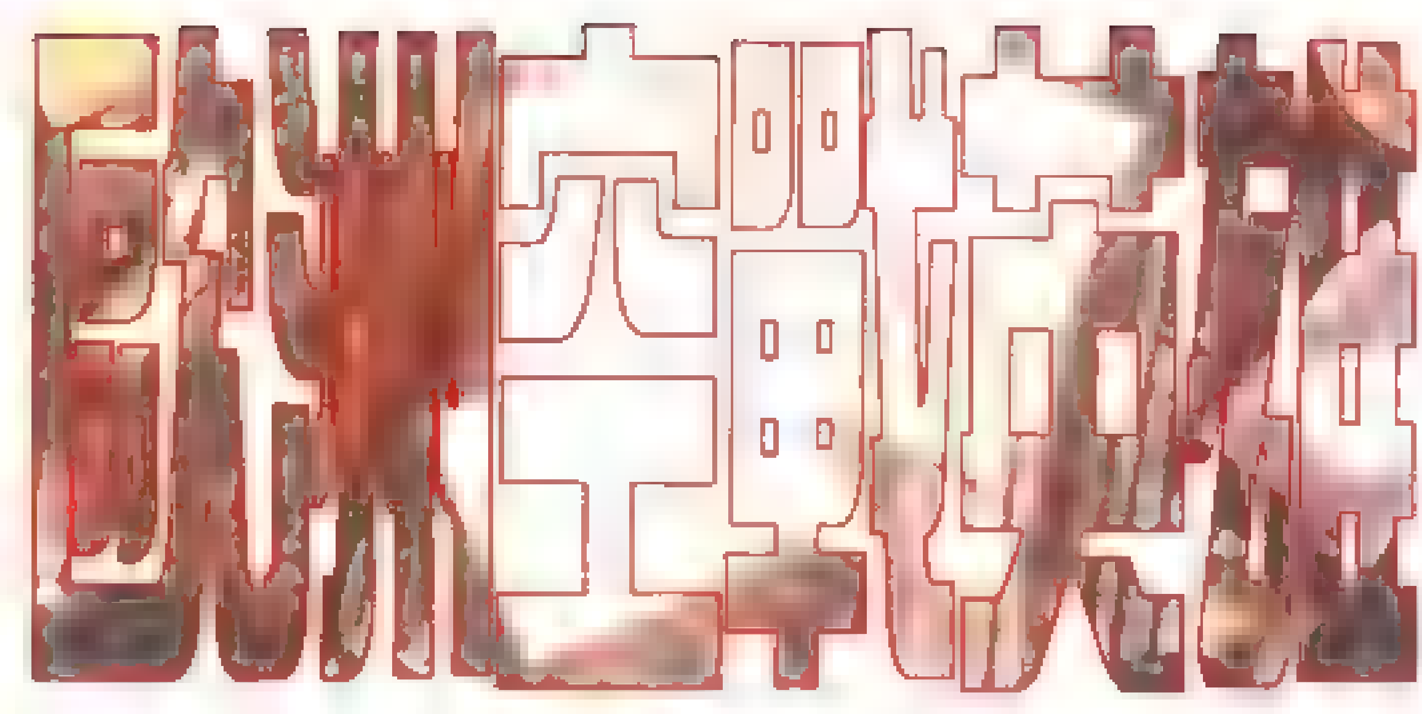


偉大的創八這次看起來滿目「瘡疤」，劇情的刻畫比以前薄弱，動作的擬傾則有點走火入魔，但圖形的精美仍是讓其他遊戲望塵莫及。

印象中有著各式美德、威儀風範、風光紀事的聖者，至此彷如走味的咖啡，不再那般甘醇，我還是懷念熟悉的聖者，或許AVATOR也有難言之隱吧？！

聲光效果更爲華麗，聖者動作比七代更爲寫實，唯背景物品則較七代缺少眞實感，配備要求太高，較缺親和力。





歐洲空戰英雄

出版公司／軟體世界
本文作者／Y.M.J.

DYNAMIX 自從推出「紅男爵」之後，似乎就已經奠定了它在模擬遊戲界的地位，而隨後的『太平洋空戰英雄』（Ace of the Pacific，往後簡稱 AOTP）不但叫好也叫座，更將 DYNAMIX 在模擬遊戲界的聲譽推向另一個顛峰。由於 AOTP 的成功，『歐洲空戰英雄』（Ace over Europe，往後簡稱AOE）在製作之初便受到許多 AOTP 迷的關切與矚目，由於二次大戰的歐洲戰區向來是很受歡迎的模擬遊戲題材，因此空戰迷們莫不翹首盼望，看看AOE能否超越 LUCASARTS『納粹飛行密史』的成就。

而AOE果然沒有令人失望。AOE承繼 AOTP 的優良遊戲架構和操作介面，加上翔實的戰史和戰機性能考證，以及更進步精細的 3D 技術，讓昔日歐洲上空的生死對決再次重現在我們的眼前，無疑的AOE將為 DYNAMIX 的模擬遊戲再次立下一個里程碑，而我們也將在這片充滿硝煙的天空中遨遊它我。

更真實的飛航設定

AOE在發行之初標榜的特點之一，就是它已針對各式戰機的能力和特性，以及螺旋槳戰鬥機的航空力學作了更眞實的模擬，因此玩者將可在遊戲中發現，各種戰鬥機都有它的『地盤』（即可發揮最大性能的高度），對於高速的忍耐程度（例如說，在做了大角度的俯衝之後，在速度超過多少節之後就會拉不起來），而不同的戰機其加速和迴轉能力也都迥然不同。而在高難度的飛行模式下，不同的戰鬥機對失速的特性會更加突顯出來，這些特性都只能靠你自己在空戰中去感覺與學習，但是一旦你熟悉了這些特性，相信你更能體會到螺旋槳戰鬥機空戰的眞正感覺。

而外部掛載對纏鬥能力的影響也更加顯著，副油箱就是一個好例子，在進入空戰前，是否有拋棄副油箱將會對纏鬥能力有極大的影響。而後期BF-109G或K 型常加掛的 20mm 或 30mm 機關砲雖有助於火力的提昇，但相對的也會大幅降低纏鬥能力，在對地攻擊時掛載的 250 公斤炸彈亦是如此，所以魚與熊掌不可兼得，自己的技術才是生存的最大本錢，這一點是所有空戰英雄都必須體會到的。

德國空軍 VS 英美空軍

為了因應"ACE"之名，AOE中的各式軍機皆以戰鬥機為主，而其中又以德國空軍和英國空軍的戰機最爲醒目。著名的BF-109和 FW-190 系列早已是名機中的名機，然而根據身爲德國空軍迷的筆者的感覺，這回德國的BF-109系列是眞的有點不行了，不論 G 或 K 型，在爬升、加速和迴轉能力都不及英國噴火式戰機，在纏鬥時相當辛苦。雖裝備有一門威力強大的 30mm 機關砲，但眾背機砲的射擊密度不足，唯一的優點似乎就是彈藥量多了一點。反之 FW-190 幾乎可說是德國空軍的主力，光是 FW-190A 就明顯的勝過BF-109系列，而 FW-190D 9 更是該系列的極致，強大的爬升和加速能力、靈巧的迴轉性能加上四門 20mm機關砲的火力，足以宰殺任何美製戰機，並使英國的霍克颱風和暴風式戰鬥轟炸機灰頭土臉。

世界上第一架噴射機 ME-262 可說是AOE中唯一的異數，它雖然擁有其他戰機所無法達到的高速，但這只在攔截區

炸機時有效（護航的敵機追不上你），由於其巡航速度遠比輕盈的螺旋槳戰機爲高，在纏鬥時幾乎不可能在迴轉上拉贏敵機，所以必須採用一擊後高速脫離的戰法。ME 262 擁有所有戰機中最強大的武裝--四門 30mm 機關砲，雖然彈藥不多，若善加利用將能輕易殲滅堅固如B-17的大型轟炸機。而它的另一個缺點是起飛過慢，萬一遇到緊急起飛（敵機攻擊機場）的任務，經常會在跑道上被解決掉，而其引擎過於脆弱也是一大問題。

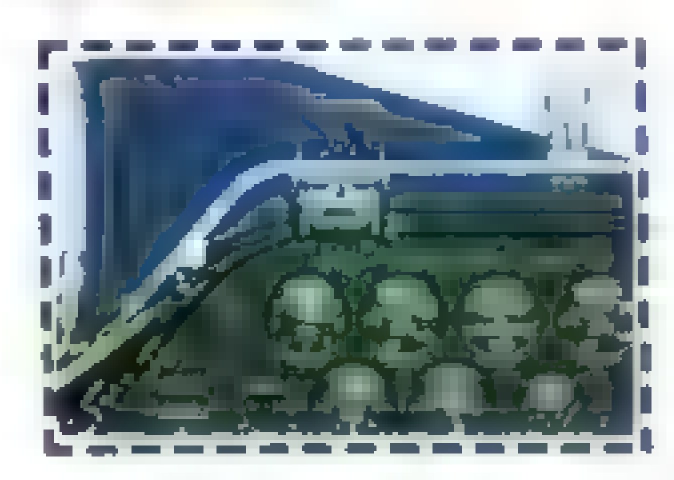
不過超級馬林的噴火式戰機也是非常優秀的戰機，從噴火九型到噴火十六型都裝備有兩門 20mm 機關砲，優異的迴轉和低空性能使它在空戰中占盡上風，而噴火十六型上裝置新型的GRIFFON液冷式引擎後，在爬升率和極速上更有改善。選擇英國空軍的玩者，相信在初期的任務就能感覺到它的威力。

美製戰機除了P-51野馬式之外，可說是乏善可陳。由於50機槍的威力小、彈道低伸，雖然彈藥量多，卻需要多次命中才能擊落敵機，幸好美國空軍的任務中多以護航轟炸機爲主，在德軍戰機猛撲轟炸機的情況下，通常不會受到太大的壓力，可以從容的自後方突擊。

最後，AOE中雖有轟炸機的存在，但很明顯的它們並非AOE的主角，而且在飛航上也沒有什麼技巧或特殊之處，所以就不多說了。

屬於自己的歐洲空戰

軍旅（CAREER）模式一向是 AOTP 系列的最大特色。從戰爭初期到結束，讓自己親身加入這場戰爭，以一連串的任務來寫下自己的英勇戰史。雖然再怎麼努力也無法改變歷史，但這種參與整場戰爭的感覺，卻是其他模擬遊戲所沒有的，而因應史實發生的著名事件或飛行隊轉調更增加了軍旅模式的眞實感。



在AOE中，軍旅模式由1944年初開始，這對德國空軍來說是非常不公平的，因爲1944年正好是德國敗局漸顯的一年，不但盟軍的各種新銳機都已進入實戰，而且美國第八空軍也從英國開始轟炸法國境內的軍事目標。玩德國空軍的玩家必會發現這是一場很難贏的仗（而且也不可能贏），從一開始就得面對大批的轟炸機和數量上經常佔優勢的敵方護航機，彈藥是根本就不夠用，而且這類攔截轟炸機的任務一打就是十幾個。接下來則是一些零星的對地或對艦轟炸任務，巡邏任務，和時而交雜的緊急升空任務（在此時期，德軍機場時常遭到轟炸），以迄戰爭結束。

在AOE中，德國空軍可說是最難的一個陣營，不但挑戰性大，可創下的擊落數也最高，不過初期的一連串攔截轟炸機任務相當困難，若無決心可能會打不下去。英國空軍的任務變化性大些，除了單純的護航轟炸機之外，各種對地攻擊或阻絕任務也都會經常出現，在後期並有不少攻擊 V-1 火箭發射坡地的任務。由於噴火式戰機性能優越，而且敵我數量相當，打起來仍有一定的成就感。

若是美軍陣營，在初期最常見的任務首推護航B-17了。由於德機會自動衝向B-17，所以經常會被B-17的機槍或是尾隨而至的友機擊落，因此不但輕鬆愉快，有時還會搶不到目標呢！在後期則經常出戰鬥轟炸任務，此時由於攜帶的武裝會減低性能（低難度飛行模式除外），而FW 190A 和 FW-190D-9也經常擔任攔截機，若在初期缺乏鍛鍊，此時就會險象環生了。由於P-51性能優越，多少還能佔到上風，但若是P-38或P-47就會是場苦戰。美國空軍的任務可說是先甘後苦，但由於德軍戰機很少佔數量優勢，只要小心點打，還是可以享受到戰勝的滋味。

長空的熱戰

AOE在 3D 技術上有不少改良，其中最顯著的便是機身表面迷彩塗裝的繪製了。AOE 的 3D 表現法和 AOTP 一樣，都是使用非貼圖的純向量方式，但AOE卻能在向量繪製的

機身上表現出複雜的迷彩色塊（還說不上是眞正的迷彩圖案）、國徽和各種編號標徽（如德軍戰機上的黃色帶）等，而且隨時配合光影的變化，雖然這些圖案還不夠精細，但看起來乾淨清爽，而且已表現得非常傳神，而諸如B-17之類的大型機，其各細部也都忠實的表現了出來，使你在逼近時可以感覺到它的巨大，而非只是將機身表現得較大而已。AOE還對夠快速的電腦提供640×400的高解像模式，在此模式中的表現的確是較爲精細，但是看起來卻似乎和320×200的低解像沒什麼差別，這大概是因爲飛機的表現方式較爲單純所致吧！

敵機的AI方面，無疑的AOE 做了相當大的改進，也因此纏鬥變得相當困難。和 AOTP 相較之下，AOE的敵機AI 非常兇狠，即使將敵機難度調爲生手，它們仍會如附骨之蛆般，隨時找機會「黏」在你的正後方並伺機開火。敵機的這種傾向非常明顯，不管你怎麼運動，它們總是會神不知鬼不覺的保持在你後方的有利位置，由於這種攻擊毫無預警而且相當致命，因此你沒事就得使用機外觀點" Check Your Six "（檢查你的六點鐘方向），尤其是在準備開火或是跟上敵機的剎那，記得看一下後方，搞不好就有敵機正偷偷的進入攻擊位置；除此之外，敵機的戰鬥意志相當高昂，經常會和你死纏到底，此時不使用一些技巧是很難擺平對手的。

更糟的一點是，這回敵機不但射擊時奇準無比，而且只有在必定命中的時候才會開火（若你在子彈到達之前就閃開了，那當然又另當別論），而只要電腦計算出能擊中你，敵機就會一直不停的開火，這意味著你在挨到第一發子彈後若沒有立刻做出閃避動作，便得連續挨上一整排子彈，直到你閃開或被擊落爲止，這種兇狠程度大概只有 ORIGIN 『銀河飛將』系列的敵機才能相比。所以也不要妄想能和敵機正面對射時獲勝，筆者已做過很多次實驗，證明人是不可能打得比電腦準的。

● 結論

AOE堪稱是目前最佳的歐洲戰區空戰模擬遊戲，但是其基本的難度不低（尤其是德國空軍），除非你關掉所有的難度選項，否則你得要有面對苦戰的心理準備。但是，不論如何，如果你緬懷那段空戰英雄的歲月，如果你希望能翱翔在這片充滿硝煙的天空，那麼AOE 就是一個你不能錯過的遊戲。

群英會審 VER 2.0

阿布

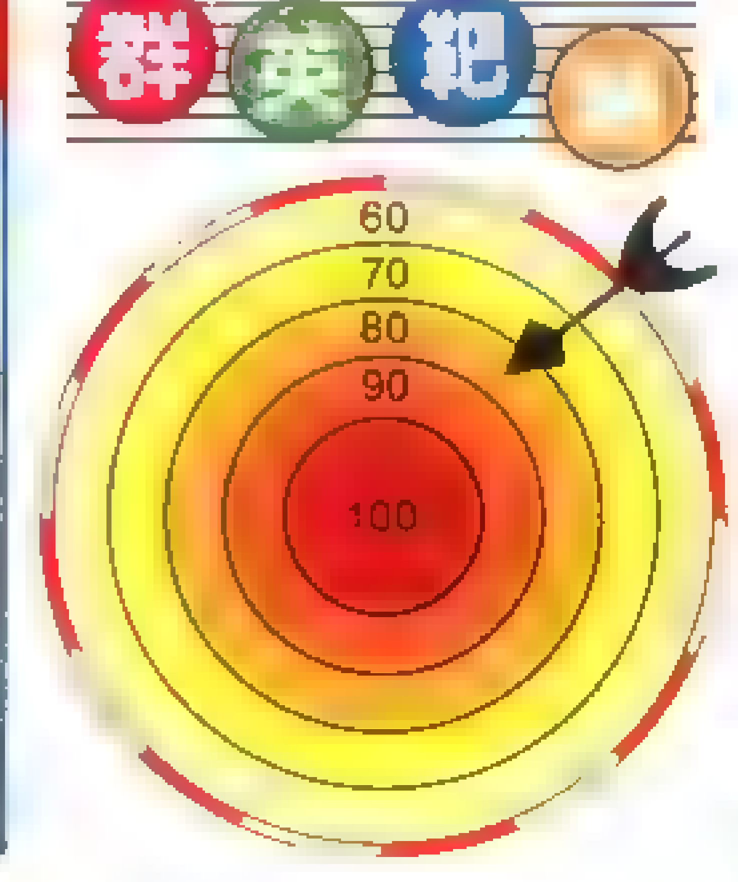
DYNAMIX極受歡迎的太平洋空戰英雄轉移陣地之作，就模擬飛行類的遊戲而言，本系列皆屬高難度，對空戰老手來說則是非玩不可的精品。

Mr. i

在模擬眞實方面，本遊戲無論在場景、裝備、機具、AI或3D 技術、戰史考據呈現於畫面、音效、流暢與腳本上均有極佳的表現，値得復古飛行迷典藏。

Dracula

一場寫實戰爭的歷史重現、翔實的戰史及戰機性能考證，宛似重登戰場一般，而3D 畫面的顯示讓玩家感覺更具眞實感。

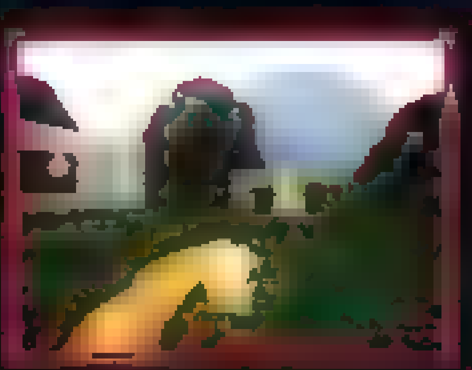


Microsoft MS-DOS 6.2 Plus Enhanced To
Disk 1 Setup
MS-DOS Series
Version 6.2
DDS 2556
Microsoft
盜 得
不 道 德

還記得小時候玩過的賽車的紙牌遊戲嗎？
是不是覺得很懷念呢？

現在精訊公司為您推出由然辰資訊設計的休閒遊戲～飆車小子
讓您重拾兒時的樂趣並舒解一下經年辛勤工作的疲勞。
想放鬆一下的朋友可千萬別錯過了！！

・帥呆了的 640X480 高解析度畫面。
・最容易上手的全程滑鼠控制。
・優美的音樂陪您輕鬆玩到底！



特點 1

◎七種不同的武器，數十種特殊物品，遊戲中將以強大的火力及精彩的畫面效果助您走過重重關卡。

◎高低起伏的地型，滿圖寬廣的大陸，壯麗的背景及機關重重的通道，等待著您的大駕光臨。

◎超越傳統迷宮的流暢三度空間捲軸，即時性戰鬥，真實、逼真的音響效果及緊張精彩的背景音樂，帶給你全新的視聽震撼！

◎破除直角式三度空間迷宮的新格局，配合上明暗光影效果，精細的畫面將帶你進入一個嶄新的世界。

◎自動繪圖系統讓您不必在複雜的迷宮中找不出路，並提供標示地點、地圖縮放等功能，甚至查詢地圖同時亦能在地圖上回應

◎支援IPX規格網路系統，可在網路上進行四人進行多人模式，多人模式中四位同伴可機關互助，亦可互相廝殺，在電腦世界中展開一場場的生存遊戲！

◎近期將推出1.2版，難度選擇增加一級，並可使用CABLE或MODEM連線對戰！！書面得獎方式將隨攻略手冊寄達。

遊戲製作人員大募集

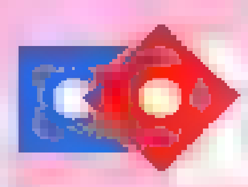
1.企劃人員
- a.文筆流暢，想像力豐富。
- b.須攜帶個人之企劃案一部。
- c.具一年以上電腦實務經驗。

2.程式人員
- a.熟 C & ASM 語言。
- b.有一年以上工作經驗者。
- c.具圖形處理經驗者尤佳。

3.美工人員
- a.彩色 B4 作品至少三幅。
- b.具造型設計能力。
- c.對 卡通、漫畫、電玩 有相當興趣者。

歡迎對製作 PC GAME 有濃厚興趣者投入我們的行列。請準備履歷，寄至：
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F之8 蔡先生收，或電 999-6883 亦可。

精訊資訊有限公司



聖獸傳說
數千年前的東方，混沌之中產生出「黑暗」與「光明」兩股勢力，這兩大勢力持續對抗了很久，最後因為「光明」結合了地上界的力量而擊敗了「黑暗」一方，眾神為了徹底消滅「黑暗」界的邪惡勢力，便派遣四
在最後決戰之中敗走的〝黑暗〞
言：將在千年之後再度集合黑暗力量與光明
精訊資訊

在許久以前的上古時
個神秘的預言：邪惡
個世界，直到繼承聖
人出現……
如今，正如預言所傳，
腐敗勢力迅速地染黑
唯有繼承了聖者之心的
狂瀾……
年輕人，事不宜遲，趕快
邪惡之氣，救救這瀕臨崩
吧！！
精訊資訊

這是個星星所賜的孩子

這是個墮落的都市，天帝召來魔王率兵進攻這個城市，在這個瀕臨滅亡的時候，一名孤獨的勇者救了這個國家。

就在一個星光閃耀的夜裡，勇者被不知名的聲音引導到城外。在那裡，神賜予他一名純潔無瑕的小女孩

就這樣，勇者在王城裡住了下來，開始他的第二人生。

多少夢、多少未來、這就是新的人生……

『美少女夢工場2』遊戲中，你將扮演父親的角色，教育上天所賜的女兒八年，在她十歲到十八歲的這八年間，你的教育將會影響到她的未來。想要看到怎麼樣的未來，就要看你如何的去教育她，而你的女兒是否能夠完成你的夢？

你所養育出來的小女孩，最後結果是什麼呢？是小丑、淑女還是勇者，亦或是老大甚至將軍，這全看你的教育方針成功與否，光是結局就有兩千多種呢！可千萬不要錯過了喔！！

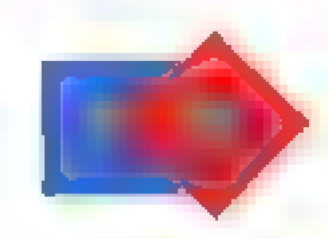
設計開發
GAINAX
中文化發行
精訊資訊
TEL：(02)999-6883
FAX：(02)999-7061

PRINCESS MAKER 2
美少女夢工場 II

精訊資訊搬新家了

本公司已於月初遷移至三重市湯城廣場園區內，敬請舊雨新知，大家告訴大家。

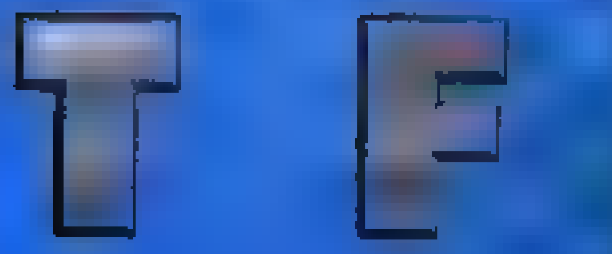
地址：台北縣 三重市 重新路五段609巷4號9F之8
電話：(02) 999-6883　　傳眞：(02) 999-7061



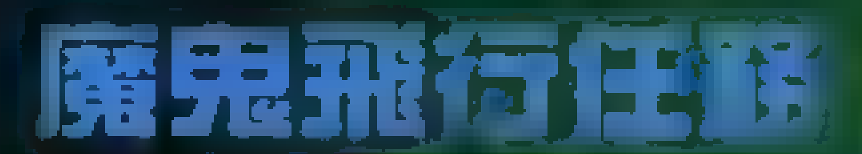
正宗
侏羅紀公園
CD-ROM版
磁片版
魅力在台上市

JURASSIC PARK

準備好了嗎?
讓我們出發
帶你進入這個
奇妙又驚異的
恐龍世界



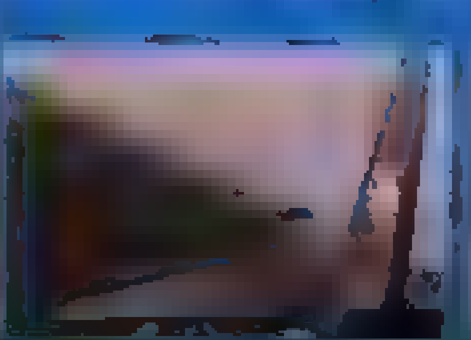
TFX

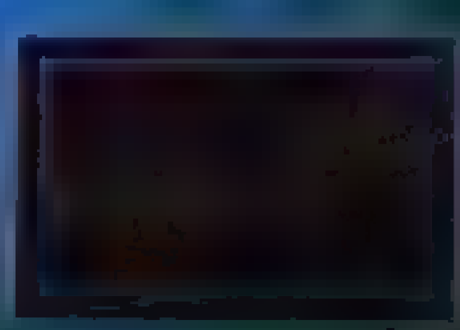


魔鬼飛行任務

OCEAN 年度

- 體驗世界上最新戰鬥機EFA、F22、F117駕駛的樂趣。
- 首創空中加油系統，進行空中加油。
-
- 音效，CD ROM 數位錄製的動人音





世紀大空戰

從1917到2064年，穿越世紀，體驗各時期空戰精髓

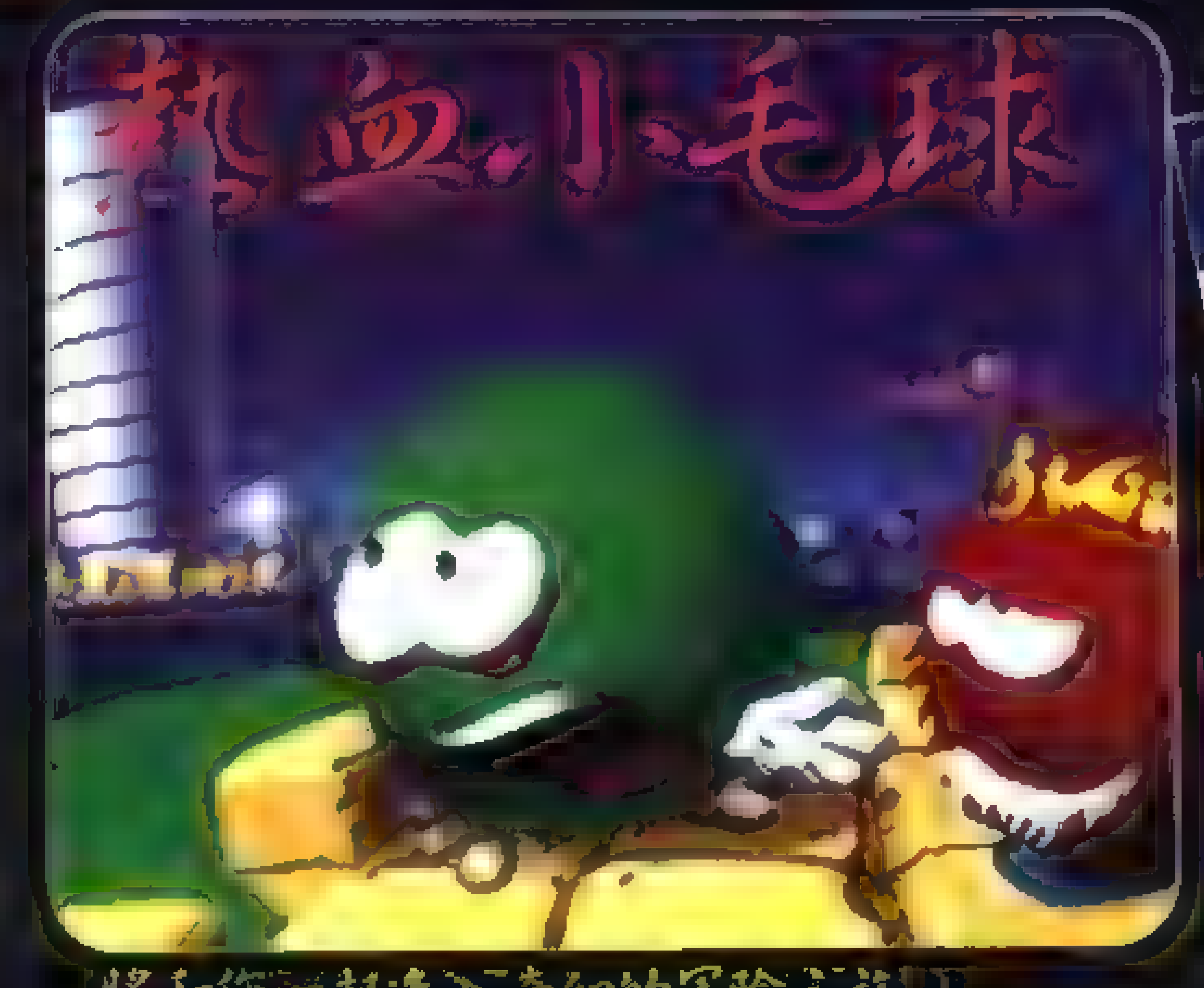
四種時空變換與不同敵人交手。

二人對戰模示可以：
a. 分割螢幕直接對打
b. 可直接聯線對打。
c. 用MODEM聯線對打。

三種遊戲方式可供選擇

逼真的 3D動畫模擬技術，驚心動魄的立體空戰。

PC GAMER雜誌評比高達90分



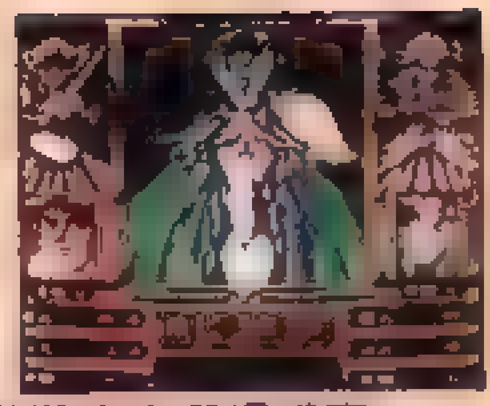
將和您一起進入奇幻的冒險之旅！

台灣晶技股份有限公司

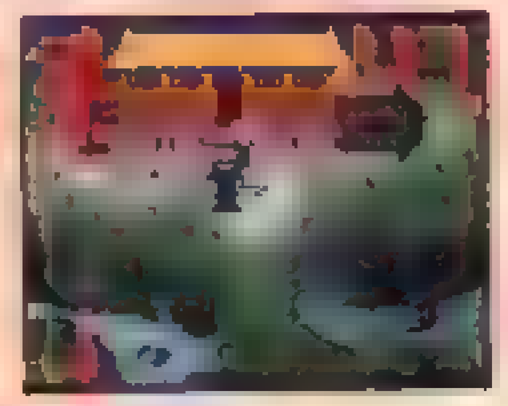
冥界幻姬

幽幽冥界　玄陰魔力

一個無名小卒轉變成陰陽兩界救世英雄的故事……

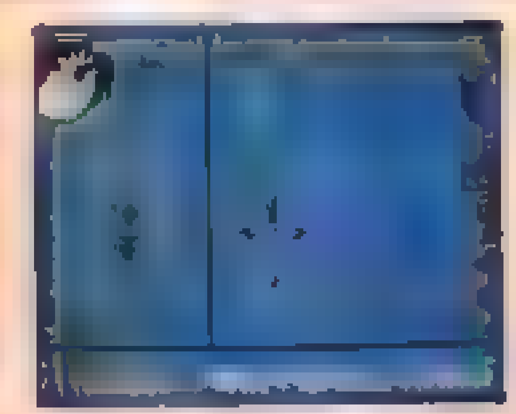


全面嶄新的戰鬥介面，高解析高震憾畫面　多重戰鬥指令選擇視窗
多達數百張精緻人物魔獸造型，超越國內遊戲水準!!



雙層立體捲動圖素，人物凌空飛渡
變化多端的場景令您敖遊其中，溶入劇情，無法忘懷

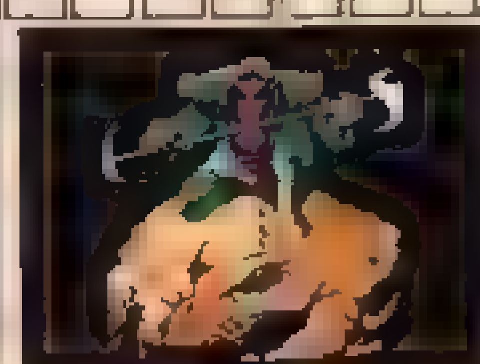
超強RPG力作
六月登場
敬請期待!!



冷血妖豔，魔力無邊的女魔頭 迷離的劇情引人入勝
遊戲配樂全面GM音樂製作，專業工作室強力創作!!

滑鼠操控全功能畫面，倍增遊戲樂趣

香港代理：光明資訊有限公司
CompuMark Software(H.K.)Ltd
TEL:3864865, 7291779 FAX:7259961



TAN TON NERW INFORMATION CO. LTD
台北縣新店市三民路39號3樓
3F, NO. 39, SAN MIN RD. HSIN TIEN CITY, TAIPEI SHIEN, TAIWAN, R.O.C
TEL: 886 2 918 4877　FAX: 886 2 918 7334

偵斷解毒的最佳寶典

解毒寶典

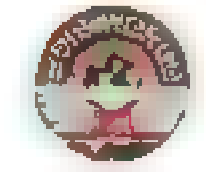
(解毒、防毒、偵毒等功能)

是解毒專家

是電腦的病毒剋星

它的超強防毒能力讓您無後顧之憂

1. 具中、英文雙畫作業畫面與中文說明檔，系統狀態下可自動切換。
2. 具病毒掃瞄功能，當病毒入侵時，本系統會立即阻止檔案繼續執行，並告知目前的病毒名稱。
3. 可偵測硬體上的記憶體內之常駐病毒。
4. 提供一年免費BBS線上版本更新服務。
5. 當CMOS的資料被病毒破壞時，系統可將資料備份及具有回復之功能。
6. 可顯示目前常存在記憶體內之檔案名稱，包括檔案的路徑、名稱、長度及所在記憶體的位置等資料，此功能可檢查是否有異常的常駐程式存在，做為病毒偵測及預防之參考。
7. 可設定檔案檢查模式與解毒模式。
8. 當Partition被病毒破壞時，可重新安裝硬碟分割區的啟動程式功能使之復原。
9. 使用者可自行設定偵毒、解毒及檔案檢查之模式。
10. 本系統具有防毒、解毒、偵毒等功能，可將檔案感染型、啟動感染型、複合型、系統型等病毒消滅。
11. 本系統可暫時返回DOS，執行其他程式。
12. BOOT SECTOR及PARTITION的使用具有置換密碼，可防止他人誤用而導致硬碟損壞。
13. 內建硬碟PARTITION個區顯示、標記、搬移、備份、回復及重新安裝啟動程式等功能。
14. 解毒寶典不改變其原有的PARTITION及其DOS的啟動區[illegible]
15. 本解毒軟體具有自我偵測的功能。
16. 本解毒軟體具有雙重複製功能，以防止誤判情形。



亞資科技股份有限公司總代理

地　　址：高雄市三民區民壯路53號

軟體服務專線：(035)265-727洽[illegible]

智冠科技有限公司代理發行

地　　址　高雄市三民區民壯路63號

[illegible]專線　07-384-8086轉250、251

04-311-8774

02-788-9188

定價 $980元

請就近向軟體世界專櫃經銷商購買

可利用劃撥帳號41081300[illegible]

王座爭奪戰
適用機型：IBM PC XT 及以上之主機或與其100%完全相容之機型。
記憶體 主記憶體至少640K，且最少要有570K可供DOS使用。
磁碟機 一部3.5" 軟式磁碟機。
顯示 只適用EGA/MCGA/VGA 彩色顯示系統。
操作 只能使用滑鼠操作。
音效 PC 喇叭/魔奇音效卡(Adlib)/聲霸卡(SoundBlaster)。

模擬城市2000

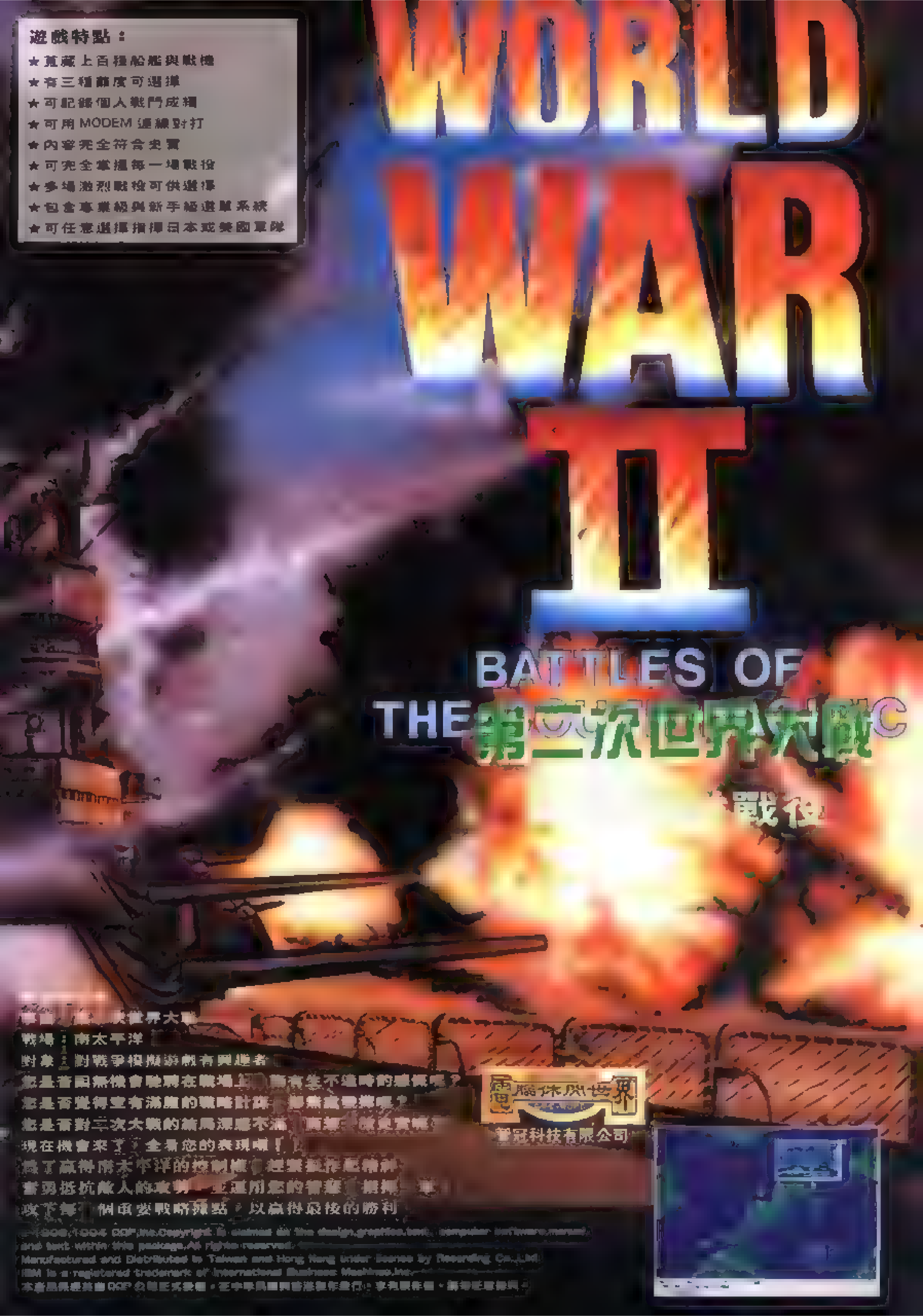
【對不起系列 口譯篇】

對不起！

也許你認爲免費升級是不可能的事
但是我們在這裡還是要叮嚀您
將產品內所附的回函寄回
我們將在暑假期間實現
企業回饋社會的理想

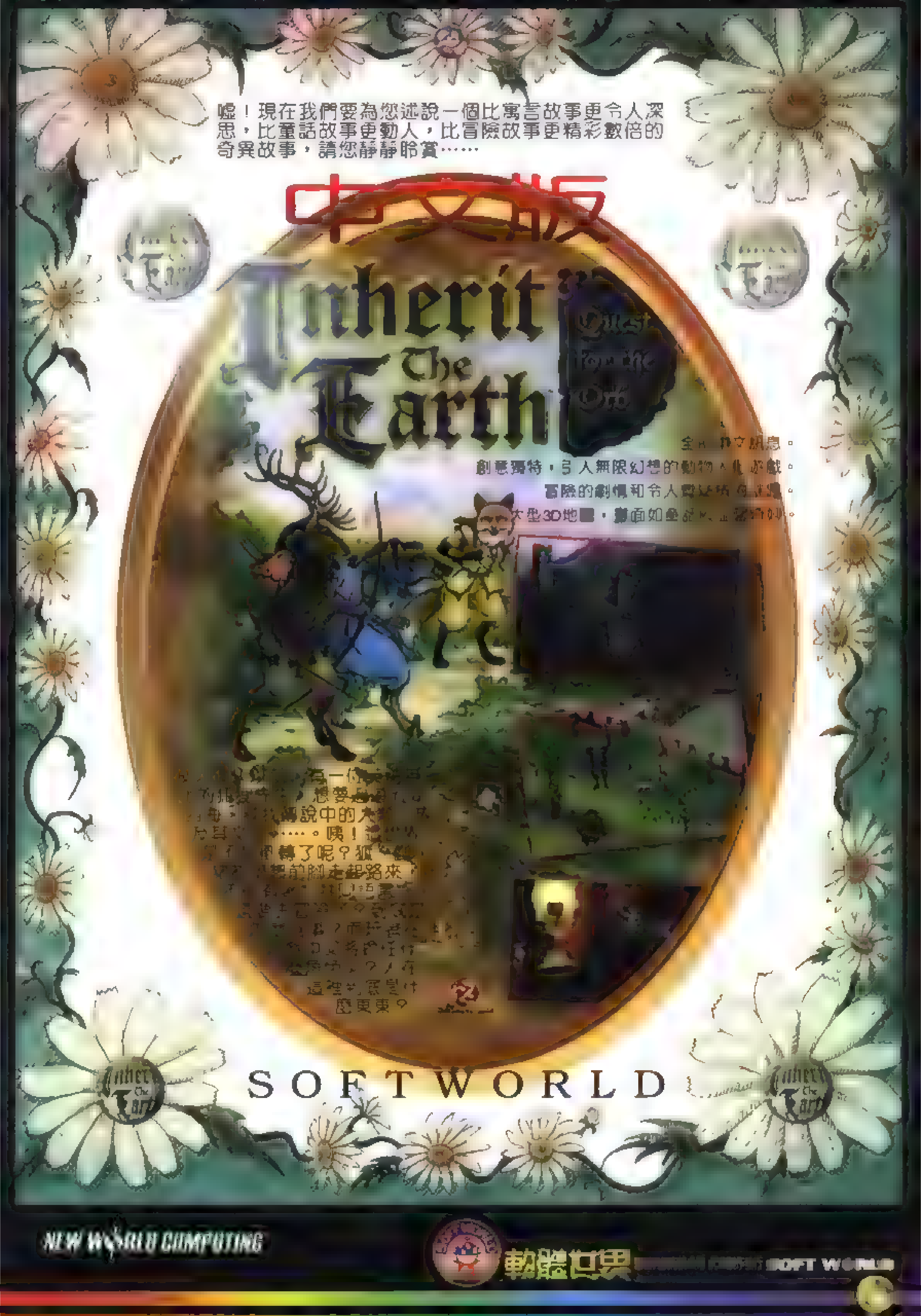
雖然模擬城市2000
在推出短短的兩個月裡
銷售即突破一萬套
但是我們並沒有因此而終止
模擬城市2000中文化的研發
我們深深了解
所投入近五個月的人力物力
可以研發更多的中文化遊戲
可以賺取更多的利潤
我們沒有這樣做
因爲報答您們對我們的支持
更是我們內心所渴求的

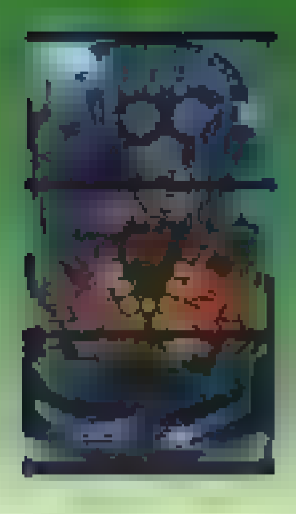
模擬城市2000
讓你我心靈一片牽



遊戲特點：
★蒐藏上百種船艦與戰機
★有三種難度可選擇
★可記錄個人戰鬥成績
★可用 MODEM 連線對打
★內容完全符合史實
★可完全掌握每一場戰役
★多場激烈戰役可供選擇
★包含專業級與新手級選單系統
★可任意選擇指揮日本或美國軍隊
WORLD WAR II
BATTLES OF
THE
第二次世界大戰
戰役
戰場：南太平洋
對象：對戰爭模擬遊戲有興趣者
現在機會來了，全看您的表現囉！
電腦休閒世界
寶冠科技有限公司

電腦休閒世界
智冠科技有限公司
1994 Maxis. All rights reserved worldwide
SimFarm is a trademark of Sim-Business. Maxis and SimCity are registered trademarks of Sim-Business
SimFarm Chinese version is Manufactured and Distributed in Hong Kong and Taiwan under license by
MAXIS
模擬農場中文版
模擬城市鄉村版
特點
MS DOS


噓！現在我們要為您述說一個比寓言故事更令人深思，比童話故事更動人，比冒險故事更精彩數倍的奇異故事，請您靜靜聆賞……
中文版
Inherit The Earth
Quest for the Orb
SOFTWORLD
NEW WORLD COMPUTING
軟體世界
SOFT WORLD



「乒乓彈珠檯」姊妹作。
奇趣無比，更難突破的特殊軌道設計。
令人欣喜的樂曲及逼真的音效
地點： Only You Pub
時間：PM 11：45(最容易發生"錯誤"的時間)
人物：一男一女。
對話：

軟體世界
智冠科技有限公司

BIBLE BUILDER™

BRINGS THE BIBLE TO LIFE!

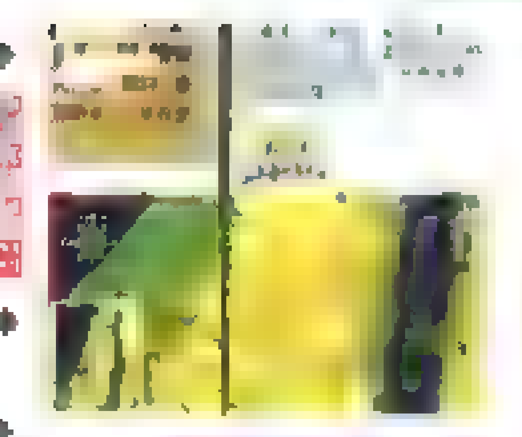
聖經

潛移默化的幫助您了解聖經、熟悉聖經！

用問答選擇題和拼圖的方式輕鬆得見這本經典巨著之堂奧！

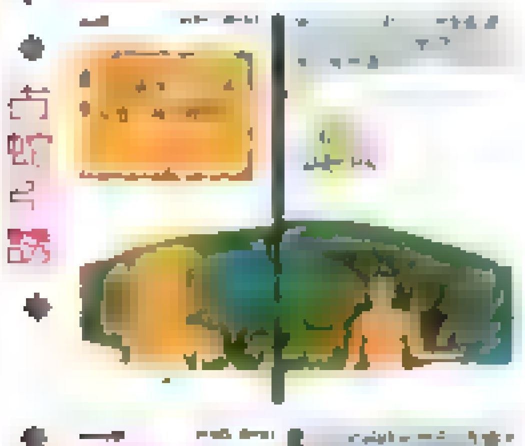
無論您是否為基督徒，請打破宗教界限，

以閱讀的心情來解讀這個遊戲！



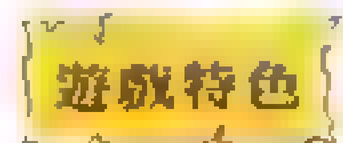
聖經地圖

聖詩、精兵前進



五旬節裡說方言

對於聖經，您了解多少？除了上述這許多耳熟能詳的聖經故事，還更深入淺出將聖地之地理位置、聖潔安詳的詩歌旋律、聖經常識、寓言和詳細的聖經章節所在，慢慢傳述給您！



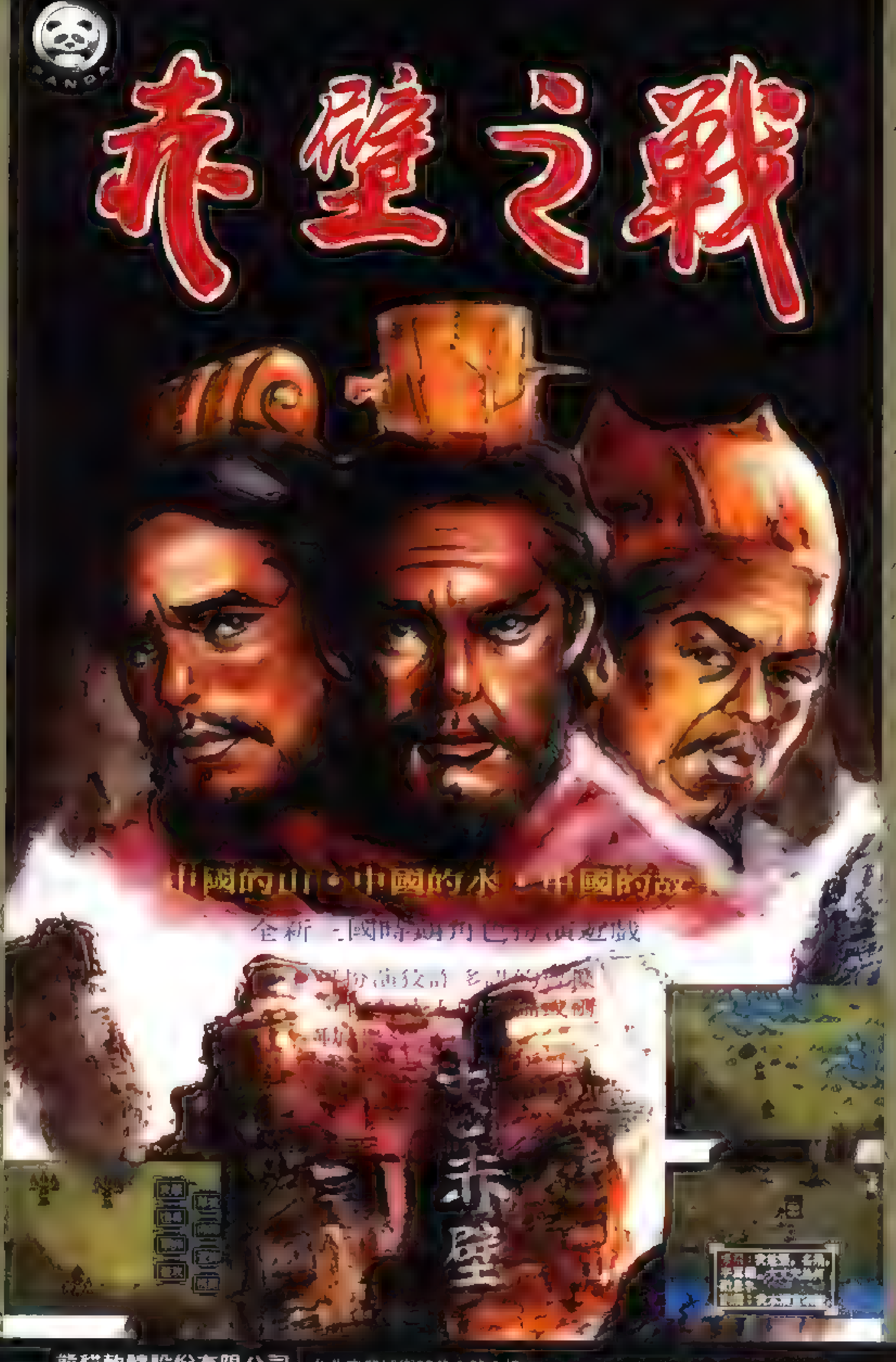
遊戲特色

- 完全中文訊息，包括訊息和熟悉的福音詩歌歌詞。您可以跟著詩歌吟唱哦！
- 首度將宗教與電腦遊戲結合的新題材，接觸本遊戲不需抱著信仰的包袱，只需帶著學習知識的心態。如果您是基督徒，更能在短期間內更親近主耶穌，聆聽耶穌的話語。
- 超過 700 個難度漸漸增加的聖經問題，越難問題越細。
- 在答對一問題後即能得到一片佚失的聖經章節碎片，拼好所有碎片後以正確答案輸入此聖經碎片所在書名，如馬太、路加福音等，就贏得一局。每七局即獲一上帝武器，並獲榮譽晉級！
- 每個問題出現，皆有相關的背景動畫畫面，可看見耶穌講授教義、顯現奇蹟，還有摩西、大力士參孫、挪亞等人。
- 可選擇題目出自新約、舊約或整本聖經。

中文版

軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行

充份享受神“御”世人、無所不能的快感。可以 Medom 和遠方的朋友對抗。新的神力效應可供使用。


PANDA
赤壁之戰
赤壁
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號4樓
TEL: 886-2-5936859
FAX: 886-2-5924296

Rockfire®

「無線雙打搖桿」
熱烈上市

特性：

- 適用於IBM PC任何機種
- 搖桿有效距離達10公尺
- 一般室內各種角度皆可
- [illegible]
- 自動斷電功能，不必擔心電量耗盡
- [illegible]
- 或躺或臥都令您得心應手

給您無「線」生機 如虎添翼

物超所值
限時搶購

附贈熊貓
超級動作軟

研發製造：QUICKFIRE Co., Ltd.

PANDA

台灣總代理
[illegible]軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號4F
TEL (02)5936859
FAX (02)5924296

今夏獨闖來台
在浩瀚
的宇宙天
您如何獨自
獨闖天界
止盡的宇宙中出
光之路
必須以優
及過人
成爲全
界征服
獨闖天界
INFORMATION
Dysin
大新資訊有限公司
中和市中和路312號3樓之1
TEL: 920-3936 FAX: 920-7509

玩家觀點

為遊戲雜誌把脈

■Y.R.C

直想寫這個題目很久了，最近閒來沒事，看倌您且聽我道來。遊戲雜誌是許多人的最愛，出刊日若晚了幾天（甚至還沒到正常出刊日），常常會跑去經銷商店詢問雜誌來了沒，筆者就是這麼一位遊戲雜誌癡，而且是對目前所有的四本遊戲雜誌皆如此。在看了那麼多的雜誌，發現其中有不少爭議，筆者忍不住想說一說心中的想法，希望能獲得老編的青睞，能夠被刊登出來。

首先是遊戲評論。我們先來看看評論者的背景——挫骨揚灰級的玩家。這些評論者有的與某些遊戲有偏好、有偏見，或是與遊戲作者有交情，或是屈於遊戲作者的威名之下……，在這些千奇百怪的原因中，他們出了評論，有什麼結果呢？傑克豆工作室的"時空與變"在新遊戲時代雜誌被評爲四顆搖桿，但在其他雜誌可能兩顆都不到；"武狀元黃飛鴻"這個遊戲在軟體世界中評的很不錯，但在其他雜誌卻只有兩顆搖桿。其他的如"西遊記外傳"等等有太多的例子。那結論是什麼呢？是少數服從多數或是多數尊重少數呢？在B-BS上我看過不少有關類似的內容："其實天外封緊錄不見得做的有多好，只是因爲作者威名太盛，評審多少看他面子"，那麼到底是評審不公還是說這些話的人有失公允呢？或許應該有些人來評論這些評論者所作的評論。當然，公正的評論者仍大有人在。

其實任何作品都是作者經年累月的心血，評論者在種種原因之下加上他的主觀因素下了評論，卻不知不覺的決定了這些遊戲的生死，嚴重影響其銷售結果。其實任何遊戲都有它的優缺點，喜歡它的人可能都說它的好處，反之不喜歡它的人都挑其缺點，這樣都是評論。年初有個叫"九五真龍"的遊戲，評論者爲了搶鮮，好像拿開發中的版本（與我買的內容不同）來評論，結果一直說它的BUG，我不曉得是不是開發中的遊戲都沒有BUG。就好像貴刊前幾期鬧得很大的音效卡測試報告，是不是太主觀的結果呢？而評論者若不以真名示人，是否是負責任的態度呢？若要取個響亮的筆名，旁邊附上真名又何妨呢？又何況這些評審的口味是否符合一般大眾呢？是否中肯呢？記得以前電影上檔前都有評論的，現在多已取消，或是等到其上市一段時間後再下評論，或許也是同樣道理吧！或許已有不少遊戲有"千里馬常有，只可惜伯樂難求"的感慨。

再來是票選排行榜的問題。那些人會投票呢？這些人的背景如何呢？投票的人有瘋狂支持某些遊戲的玩家，有該遊戲的製作群及其親朋好友，以及一些突然心血來潮想享有投票的快感的玩家等。背景呢？受到該雜誌在產品上市前推銷催眠的買者、該雜誌社的社員、遊戲的作者就不用說了，這些人投的票必定多與該雜誌常廣告的遊戲有關。而每一本雜誌的消費群都不同，筆者曾經多買一本 CGW 中文版想送給鄰居唸國二的小朋友，結果他說英文的他才不要。因爲這些種種因素，票選排行榜在每本雜誌可能會有不少差距，一些讀者看了便懷疑其可信度，其實每本雜誌的票源都不同，況且有些人這本雜誌投給甲，那本換換口味便投給乙。至於雜

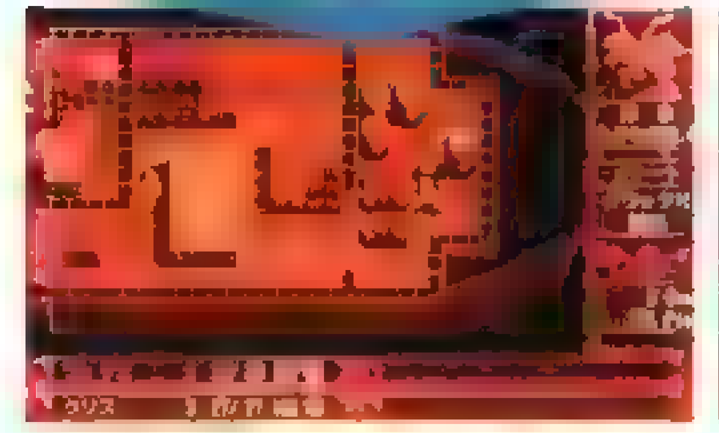
誌社的統計結果可信度如何呢？筆者覺得是五成到六成間。原因是：第一，投票的人的樣本空間有限，舉例而言，投票的人幾乎只有雜誌購買者的一、二成，甚至有人並沒有玩過該遊戲；第二，雜誌社可能出錯。舉例而言，三月號的CGW中文版，三國誌三連續二期當月都是第二名，比不少遊戲得到的票數多，但卻沒進累積T-op30，筆者敢肯定一定出了差錯；另外，筆者最近換換口味，想在電腦玩家投給"九五鳳龍"這個遊戲，卻發現最近兩期都漏了其編號，叫筆者不知如何投起……；第三，雜誌社的作票問題，筆者相信應該不會發生，但樹大有枯枝，族大有白癡，或許社內有什麼意外。對於這樣的一個背景，票選排行榜對我們有怎樣的意義呢？若能有更多人參與投票或像唱片一樣有銷售排行，是不是給玩家更好的參考呢？唱片做得到，為什麼遊戲做不到呢！

報紙與電視新聞是一個重要媒體，因此電視有"新聞眼"節目為其把脈，這是怕其誤導了消費者、傷害了某些人而不自知；遊戲雜誌對我們這些愛遊戲如生命的玩家與消費者，又有誰為其把脈？話說回來，許多人抱怨實雜誌的漫畫是為其產品促銷，有失公正；但電腦玩家的林大甲先生為"軒轅劍貳"畫了連續好幾期的漫畫，卻沒有聽到其已淪為大宇公司雜誌的爭議（筆者覺得蠻爆笑的），看來辦雜誌的與寫遊戲的環境還真複雜。另外，對於報紙上廣告不實的產品可以投訴消基會，但我們經常（很常）買到與雜誌廣告不合的遊戲，又能如何呢？雜誌社是否能為我們過濾這些廣告呢？筆者只是說一說心中的話，或許不小心已傷害到遊戲雜誌，看來筆者的意見也不見得多公允，因此筆名也以英文縮寫亍人。

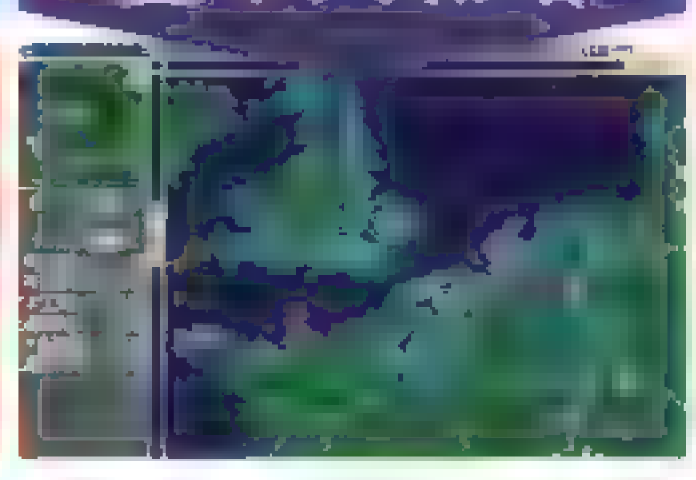
/GRX

98精品店

英雄傳說三代



空軍大戰略



VIPER-V10

真是讓人高興啊　今天是咱們98精品店開張滿半年的日子，其實算算日子也過得蠻快的，從 58 期開張至今 63 期似乎只是轉眼間的事啊　或許歡樂的時光總是過得比較快吧　嘻嘻！不知玩家們是否也有這種感覺呢？

不論如何 GRX 要在此深深感謝玩家這半年來對本店支持與愛顧，有你們的支持，才能讓 98 店有今日的人氣與規模。謝謝，謝謝，謝謝大家!!

爲了感謝玩家們的支持，在新的下半年度 98 店將擴增門面與增設服務處。在此還請玩家們拭目以待唷

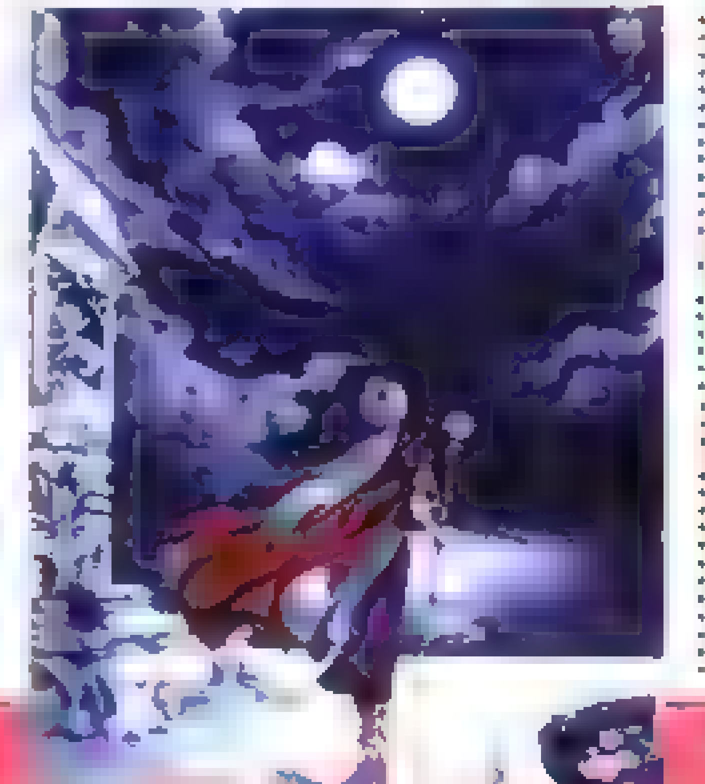
不好意思，零零散散講了一堆。還是讓我們趕快進入這次的主題吧！

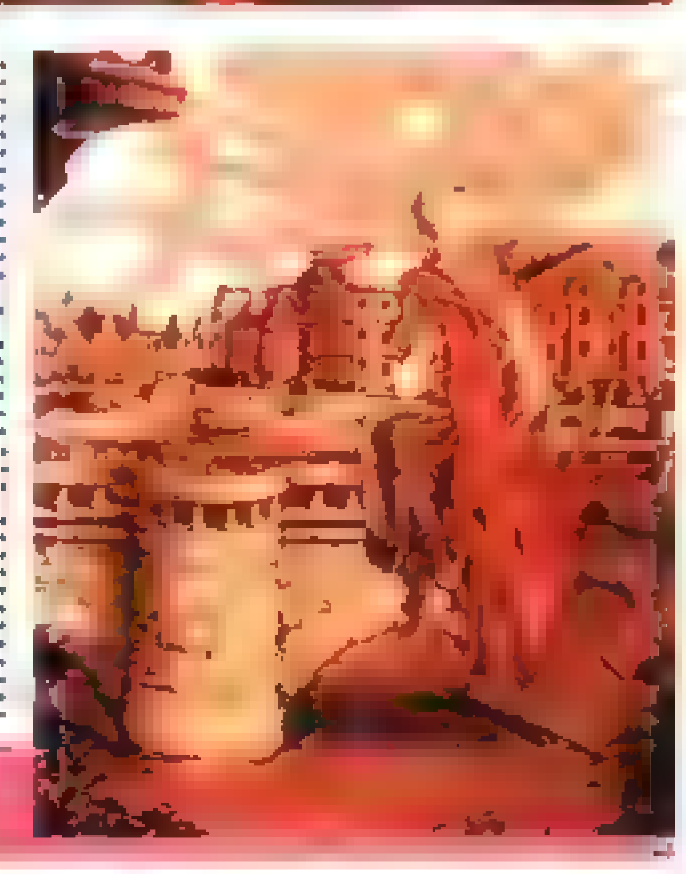
英雄傳說三代

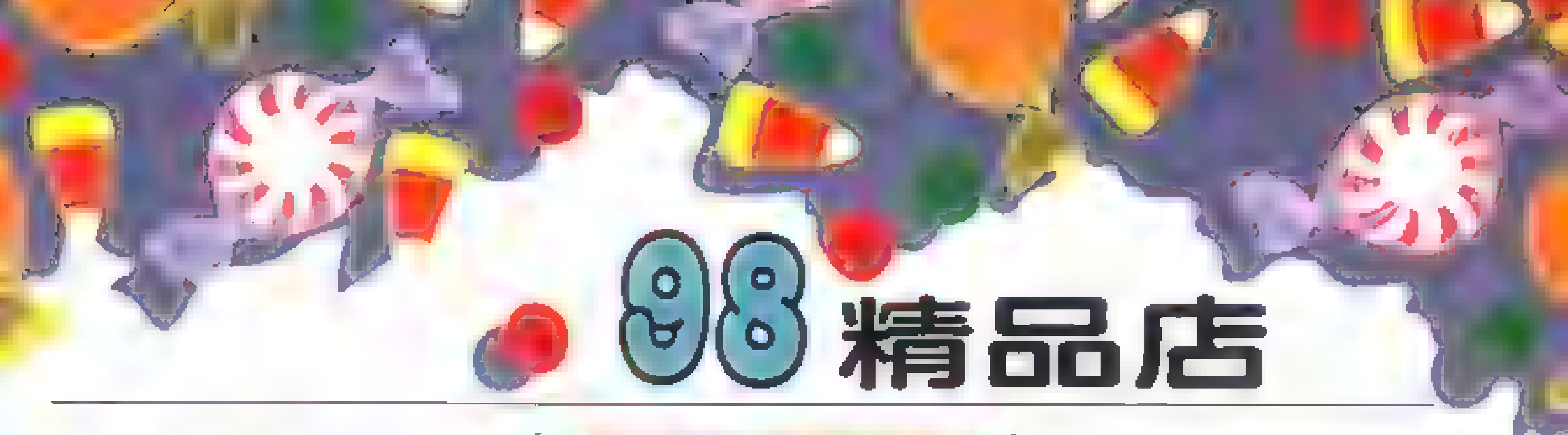
- 所須配備：NEC PC-9801 VX UX以下
- 滑鼠：不支援
- HDD：支援
- 音源：FM 音源

▶遭怪物毀壞之王城。

▲商店一景。



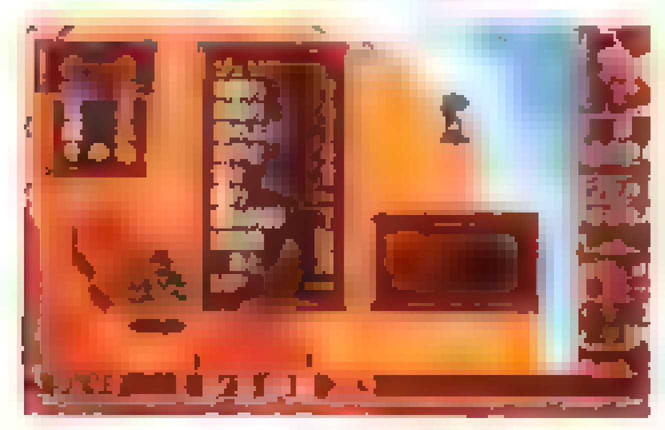




98精品店

詩ㄉPRG-- 這是FALCOM公司為其"英雄傳說三代"（以下簡稱英雄3）所打的廣告詞，或許玩家們不太相信廣告詞，但店長覺得用這句話來形容英雄3實在是絕不過份的，請讀店長細細道來。

▲與女主角在窗口聊天。

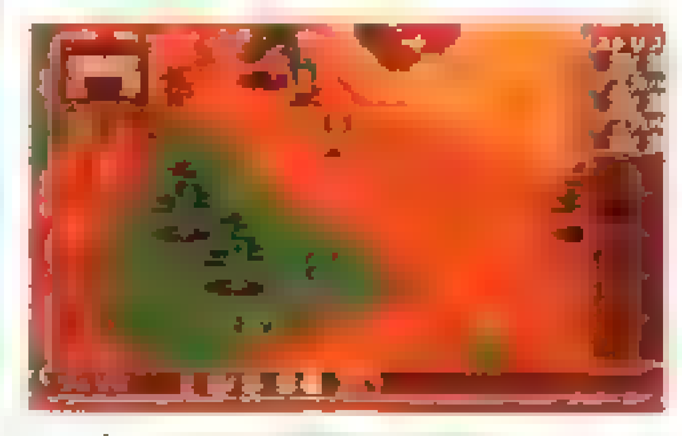


▲人物屬性表。

提起FALCOM公司或許玩家們沒有聽過，但若說起其所製作的YS、YSⅡ等遊樂器名GAME，相信玩過和玩的玩家都印象深刻。所以這次當雜誌上出現英雄3廣告時立刻吸引了店長的注意。無奈FALCOM連連跳票，發售日期從去年12月拖到今年 月，真是讓人等得望穿秋水啊！不過店長拿到遊戲後只有 個感覺 太值得了。

▲洞穴中的地下湖。

▲乘小漁船出海。



▲英III的戰鬥畫面。

整個英雄 給人的感覺就有如一部溫馨細膩的冒險大話劇。沒有突兀的劇情任務，沒有讓人匪夷所思的場景畫面，更沒有不符合時代背景的搞笑用詞，一切都彷如身邊的故事 般。而場景在小鄉村、在城市、在大城堡，甚至在魚船裡、商船裡，加上其細膩的畫面、生動的造型動畫，及溫馨感人的劇情，著實讓人忍不住讚嘆一句--這真是個如詩一般的RPG啊!!

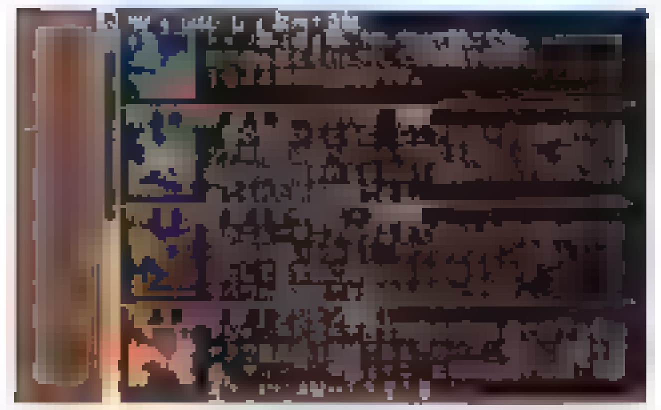
▲在三帆客輪上工作。

▲地下城一景。

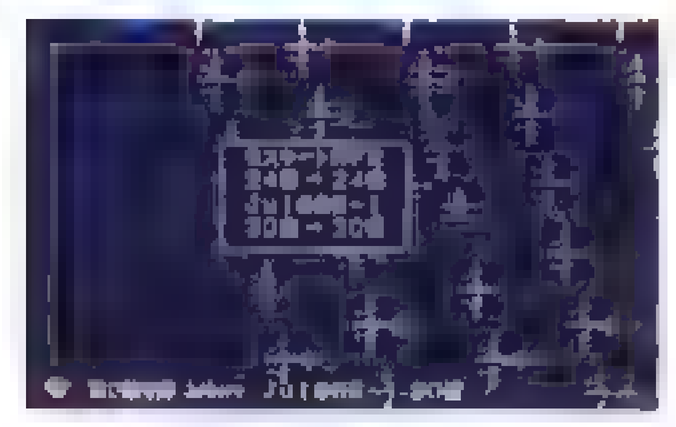
空軍大戰略

- 所須配備：NEC PC-9801 VM JV 以下
- 滑鼠．支援
- HDD 支援
- 音源．FM 音源

▶遭B-17轟炸之德國城市。



▲地圖選擇畫面。

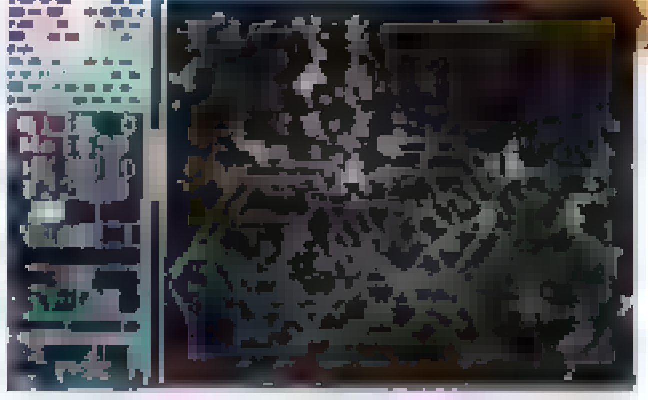


▲戰鬥畫面之[illegible]。

這是一個由 SYSTEM SOFT 所製作的新型態戰略遊戲。遊戲中的兵器單位清一色全都是二次大戰的飛機，而遊戲的目地便是指揮這些飛機去轟炸敵方的軍事目標，直到對方投降為止。

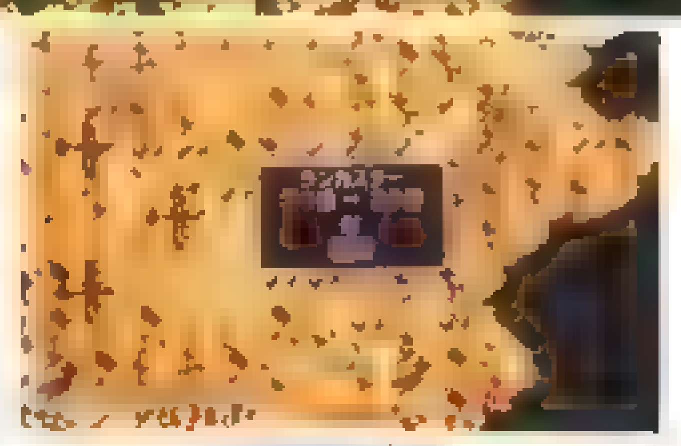
在空軍大戰略中玩家可選擇德、美、英、日等國來進行遊戲，而戰場則分戰役模式或單一戰場。當然，不論是那一國目的都一樣，說簡單點就是指揮攔截與轟炸。一方面確保本土空權與空優，一方面則深入敵後轟炸以癱瘓敵方戰力。對空軍來說，或許這正是在戰時最大的使命吧！所以，當你進入此遊戲時可得先適應一下空軍的任務型態喔！

SYSTEM SOFT 的遊戲一向在單位上相當考究，空軍大戰略自也不例外，你不僅可在遊戲中看到二次大戰的各國名機，還可看到一些在當時未能來得及登場的試驗機型。如德國的 HO229 噴射戰鬥機、美國的 B-35 爆擊機（B-2 原型機）及日本的震電改戰鬥機、富嶽轟炸機等，可說是讓人目不暇給！



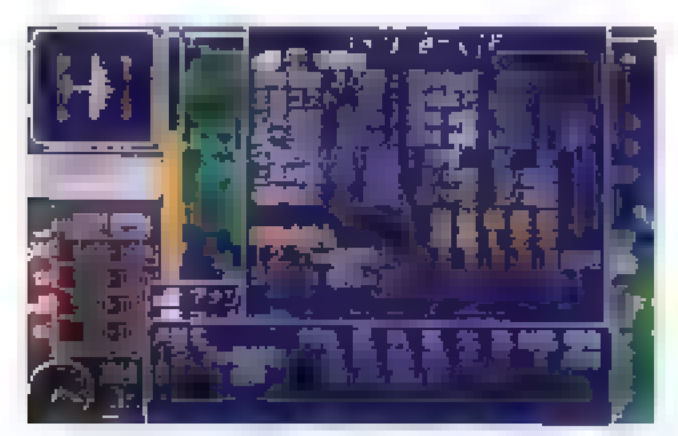
▲[illegible]・戰術畫面。

▲德國火箭戰鬥機 Me163 迎擊轟炸機。



▲英國轟炸機。

▲[illegible]



▲歐戰有名之B-17轟炸機。

▲[illegible]

▲[illegible]

美少女秘密日記 DIARY

● 所須配備：NEC PC-9801 VM/UV 以下
● 滑鼠：支援
● HDD：支援
● 音源：FM 音源

▲遊戲[illegible]畫面。

"美少女秘密日記"是MINK 公司繼 GOKKO 系列之後的年度"大"作。從其共13枚組的大容量及在各家雜誌上的廣告攻勢，不難看出 MINK 對此遊戲所寄與的重望了。當然，此 GAME 是否不負 MINK 重望，就要看玩家們的支持程度囉！

自 GOKKO 系列以來，MINK 的 GAME 一向都有其與衆不同之處，這次的 DIARY 自然也不例外。整個遊戲原則上來

▲完成日記畫面之一。

▶女主角可愛的睡顏。

▼日記女主角之一。

說可說是一種前所爲見的"塡塡看弁？"。在一開始玩家可自由選一本"日記"來進入遊戲。在日記女主人敘述日記內容的同時，玩者必須從詞庫中找出適當的詞來塡入日記中的空白段。由於是秘密日記，所以日記中的"特殊"用詞不少，加上詞庫的待選詞頗多，使

▲完成日記畫面之一。

在海灘之旅遊日記。▶

得此遊戲難度可說是相當高的。當然，這也就代表著要玩此遊戲日文字典是少不了的了。

此外，DIARY 還有一點饋有趣的。那就是其磁片代號就是遊戲中各女主角的名字。如"中村　彩"、"宮下　久美子"等，加上其磁片達13片之譜。是故，當電腦螢幕上打出－請將"一瀬　繪理"放入 A 磁碟時，那就代表玩家可有的翻找一番囉！

▲遊戲中共有1[illegible]

VIPER－V10

- 所須配備：NEC PC-9801 VM/UV 以下
- 滑鼠：支援
- HDD：支援
- 音源：FM 音源

▶嗯，討厭，討厭，討厭〃

▲第一劇情女主角。

▲啊，看我

▲以 V10 最具特色的動畫組成之精彩畫面。

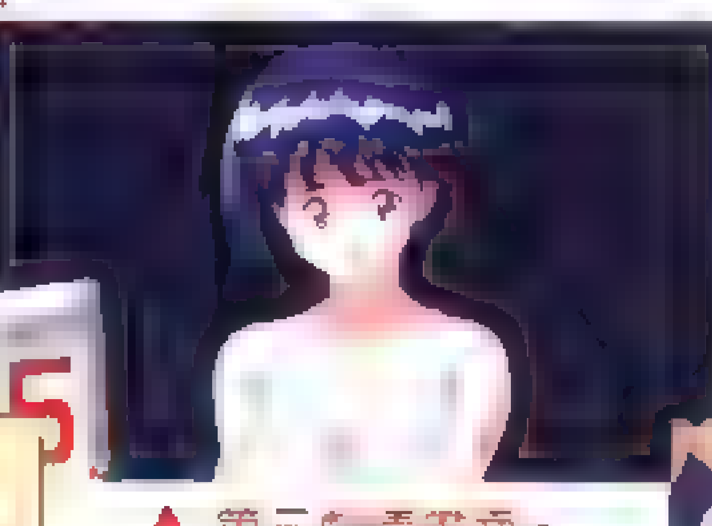
▲要捏要掰就嗎。

如果有人說要見識什麼叫電腦卡通動畫，那店長一定會介紹他去玩 VIPER-V10（以下簡稱 V10）這個遊戲。

雖然 V10 在遊戲形態上來說算是個單純的 AVG，但其內容可說是相當驚人的。原因很簡單，因為其遊戲畫面幾乎有一半以上是全銀幕的電腦動畫，而且都是數張，甚至十張以上的連續動畫，給人有如在看卡通片的感覺一般。

或許有人會問"那算什麼，我的 CD ROM 遊戲 3D 動畫都是數十張的。"其實，這話倒也沒錯，不過第一 V10 只是一個磁片遊戲，第二 V10 的卡通動畫是一張一張硬畫的，和 3D 動畫給人的感覺是完全不同的，只可惜店長抓不下來，無法讓玩家們欣賞評鑑一番，真是可惜啊！

在 V10 中共分有三小段的劇情可讓玩家選擇，由於是動畫圖型占空間不少，是故每個劇情都不是很長，甚至覺得短了點。不過短雖短，一想起那些精彩的動畫畫面，就覺得還是值回票價了。



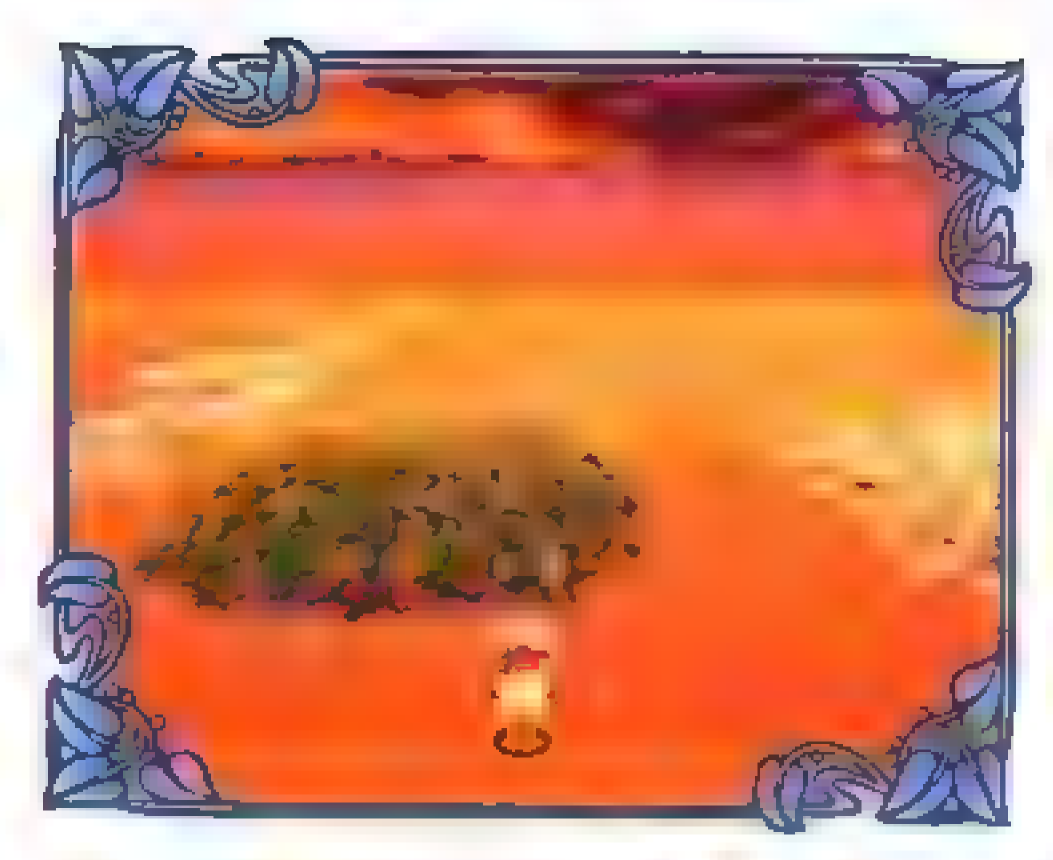
▲第三劇情畫面。

◀第一劇情畫面。

第二劇情畫面。▶

太空戰士VI大解剖

文／馬路天使



各位請不要驚訝，關于[illegible]資訊雜誌，你現在看的[illegible]是「軟體世界」上的遊戲解剖室，為甚麼會出現這種標題呢？筆者重述一次本欄的目的，本欄是筆者以本身的推斷，在不考慮[illegible]的情況下，用自己的方法做出一樣的效果，並把基本的原理介紹給各位知道。遊樂器的基本原理和電腦相同，只是某些功能是用硬體還是軟體完成的分別而已。

「太空戰士VI」（以下簡稱FF VI）是一個非常出色的遊戲，從某角度來說，已超越一般日人遊戲，故事並非單純的殺魔王（雖然這是必然的結局，但這和日本漫畫媒體文化有關，有機會再討論給大家研究），戰鬥並不是你攻一下，我打一拳的單純回合制，再加上多變的視角，和多重角色處理，實在已獨自成一家。「FF VI」中一些較特別的部份，如果在PC上重現，到底要如何處理？在這一期會告訴大家。

首先，要談的是戰鬥系統，「FF」系列從第四代開始改用了一種名為ATB的戰鬥系統（不是腳踏車），ATB的特點便是「不等人」，只要時間到了敵人便會進行攻擊，不會等到你下命令為止，換句話說，如果你反應太慢，或在輸入指令時慢吞吞的，便可能受到敵人的連續攻擊，甚至遭到全滅了。在五代時又為了讓玩者清楚知道己方的時間狀態，加上了條狀計時器，每次指令執行完畢，時計便會歸零，然後重新慢慢地填滿，當計時器填滿後，便可以再輸入指令，在這個簡單的過程中，卻包含了一個多工環境在內。為什麼會是多工環境？舉例來說，在射擊遊戲中不管你控制的角色是否在活動著，而敵人和子彈之類東西仍是如常地活動著，而且每個物體均有自己的活動方式，這就是簡易的多工概念。

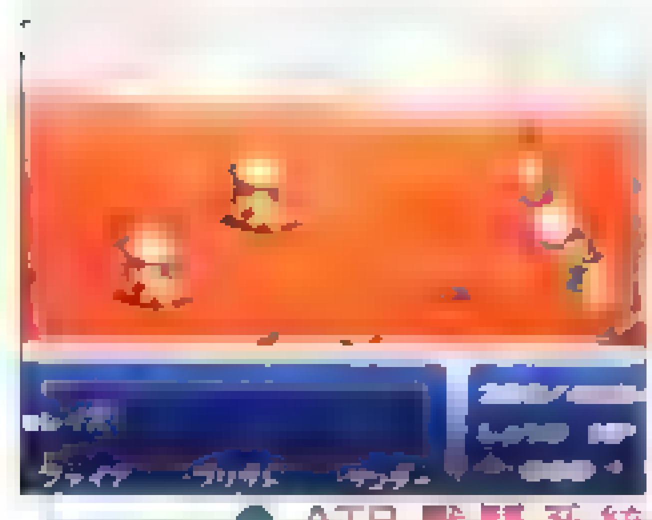
首先，要讓各位了解一下多工，所謂多工便是要讓電腦同時進行多個工作，其中又分為單機多工、多機多工以及多機單工，不過一般個人電腦[illegible]現前兩者的工作環境（網路例外），而WINDOWS便是個典型的單機多工的作業系統。有人對多工的用途提出質疑，其實多工主要的是為了資源共享及動態連結，而不是為了一個使用者同時做幾個不相關的工作，好像偏離了，其實不然，FF VI的工作原理和作業系統類似，雙方的工序（TASK）都是獨立運作，卻又分享一些共有的資源。

到底FF VI的ATB是如何運作的呢？首先筆者選C++作開發[illegible]，原因並非筆者偏愛C++，而是在資料結構上C++確實較容易讓人理解，事實上麥金塔上的SYSTEM 7.0及WINDOWS 3.1都是用C++來製作的。又要說些題外話，有一種名為ADA的電腦語言，本身就是具備多工能力，ADA可以在同一時間內同時運算多個函數或程序，不過除了美國國防部以外，好像沒什麼人在用，[illegible]好不作考慮。目前用作開發作業系統的[illegible]要語言仍是C與C++，不要懷疑，工作站上除了[illegible]的操作系統外，其作業系統幾乎不是C就是C++[illegible]。

[illegible]我們分析一下ATB系統中有多少種不同的「工序」會出現，最基本的便是我方隊員以及敵人的畫面處理，其次是輸入指令的畫面處理。在輸入指令的同時，畫面上的人物仍然是不停有動作的，而每個角色的計時器亦在不停的計時，我方隊員的時計指標亦需要顯示在螢幕上。接下來我們要分析，有什麼工序必須進行輪候處理，如

果有留意 FF VI的戰鬥畫面，戰鬥動畫仍是一個接一個的，亦既是說當我們有兩個角色都需要進行活動的時候，程式必須得排列先後次序才不會錯亂，否則你將會看到一堆東西亂七八糟同時出現。

多工的工作原理到底是如何進行的呢？我們都知道，不管是 PC 或是任天堂內都只有一個 CPU ，一般的 CPU 一次只能執行一個指令（指機械指令）。如果要使兩個程式一起跑，首先要做的就是要讓它們各自分配入不同的記憶體段落，並要確保他們都不會更改對方所佔用的記憶體（如果有動態連結則例外）。接下來，作業系統必須負責分配每個程式所佔用 CPU 的時間以及資源（所謂資源便是磁碟、螢幕、印表機及空置記憶體等每一個程式可能用到的設備）。當佔用CPU的時間夠了，作業系統便要對程式進行中斷，並把 CPU 的狀態及資源運用的情況記錄下來，然後再跳到另一個程式執行，當另一程式佔用時間結束再回來的時候，便要回復原來的 CPU 狀態及重新分配資源。當然，以上所描述的是作業系統層次的多工，現在我們要的是程式層次的多工，但工作原理卻是類似，在一般的程式語言達到多工，並不是不可能的，但要在資料結構上下功夫。



ATB 戰鬥系統

要達成多工，首先要定義一種可以同步運作的資料結構，何謂同步？假設有一條直線，一般程式的寫法會直接用迴圈處理，但如果我有不限數量的直線要同時處理，這樣的程式便無法達成要求，於是我們改變方法，每一個資料都把原來迴圈中暫存用的變數包含進來，再設計一個副程式代替原來迴圈中的部份，迴圈運作的時候，並不直接改變資料，而是呼叫函數去改變資料的內容。好像仍是太抽象了，筆者舉一個簡單的程式例子：

```
int   i ;
int   x ;
for  ( i = 0 ; i <= 10 ;
i + + )
x + + ;
```

的處理方法，則應該如下：

```
class POINT
{
int  x  ;
public :
......void inc (  ) { x + +
} ;
.....
} ;
```

運作如下：

```
POINT  × e.
for  ( i = 0 ; i <= 10 ;
i + + )
× e. inc (  ) ;
```

以上的程式有點多此一舉，但卻能確實表現出如何去讓一般的程式語言達到類似多工效果，雖然看起來真的有點多此一舉，事實上要做這種功能，在程式速度上必定有所犧牲。

在『 FF VI 』的 ATB 系統中，基本的流程如下：

一、進入戰鬥畫面。

二、把敵我雙方的圖形放在螢幕中。

三、開始計時。

四、如果我方有人時計填滿，則可以選擇指令。

五、如果指令選擇成功，則開始計算此指令所花的時間，並在每循環中累加。

六、如果此角色已下指令，並已加算到『出招』的時間，便可進行指令的動作。

七、進行指令過程計算雙方有沒有特殊效果，如果有則做對應的處理。

八、指令後計算雙方數值變化。

九、在指令輸入過程中，如果角色遭突然狀況，且計時中止，並強制停止指令輸入。

十、如果我方角色沒有正在進行中的動作，敵方亦計到時計填滿的階段，則敵方角色進行指令（注意，根據筆者多次測試，敵人都是隨便出招，並不會計算雙方狀況作出調整）。

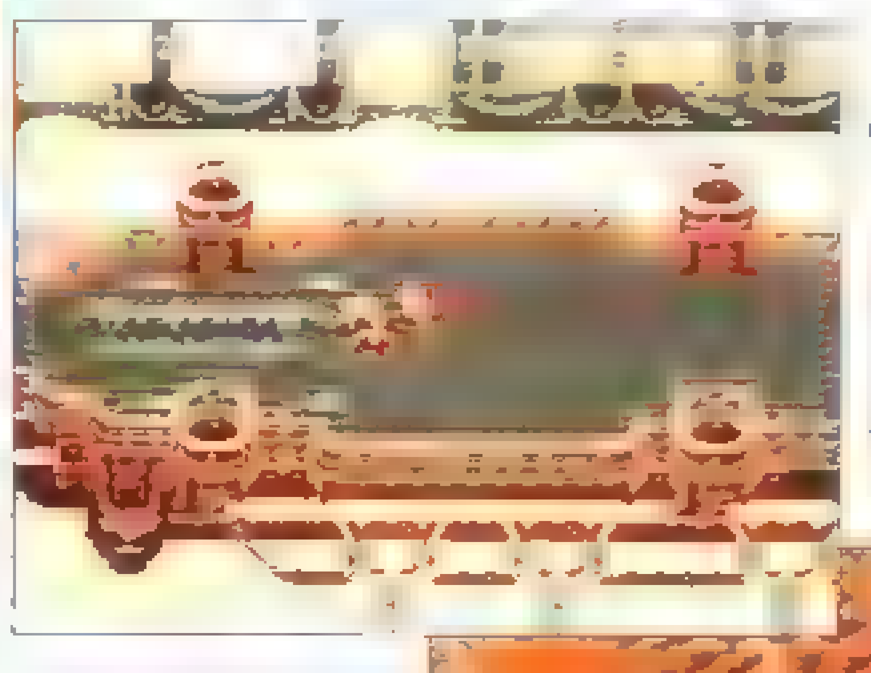
十一、敵方攻擊過後，便進行雙方參數計算。

十二、計算雙方異常狀況的數值變化。

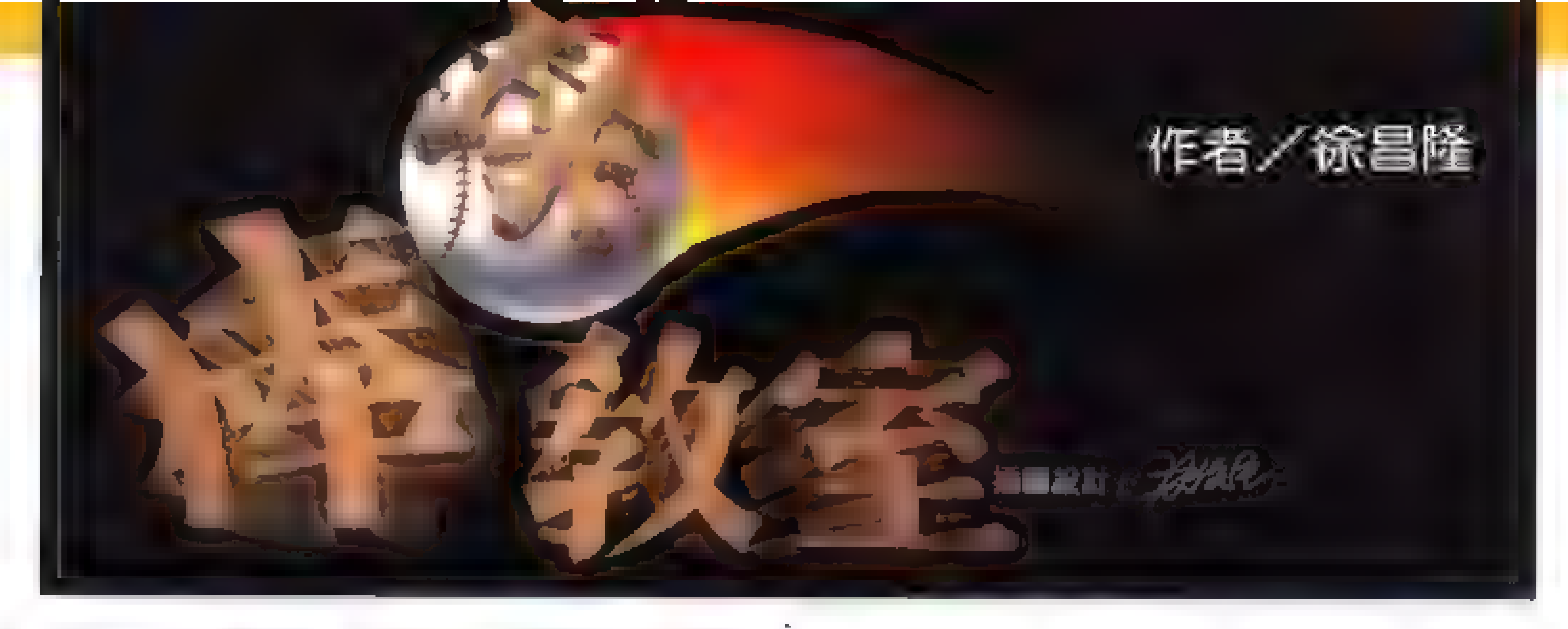
十三、根據當時各種情況，不斷重繪畫面。

十四、如果有結束戰鬥的條件（包括全滅，逃走，或切入劇情觸發）。

以上就是 FF VI的戰鬥模式的系統設計的初步，表面上很簡單，其實上面只是粗略的分析。再者，筆者是看到遊戲後才做出上面的東西，跟原創的有了一段距離，不過筆者覺得 ATB 仍是一個很了不起設計，因為他使得回合制的遊戲方式有了更多的變化及刺激。另外國內亦有製作的『妖魔道』，據說亦會有類似的系統，或許到時便可以在 PC 上感受到 ATB 的魅力。



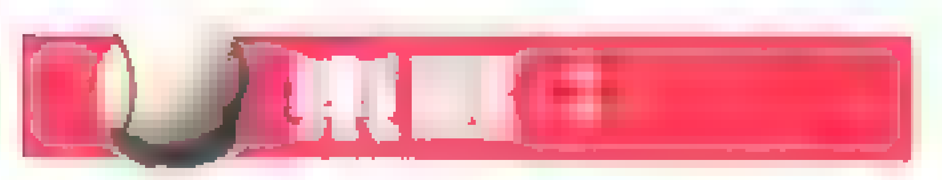
最後說些題外話，目前日本方面已經留意到我國不斷抄襲移植遊戲的情形，所以如果有意移植的朋友，筆者勸你各位還是打消這念頭，你可以參考卻不可以原封不動的搬到PC上，就算製成共享軟體仍是違法（等於拷貝電視節目請朋友一起來看其實是違法的一樣）。其實日本人能，為甚麼我們不能呢？只要國內廠商肯把目光放遠，不計較眼前利益，必定可以做出同樣水準的遊戲，又何必一直要跟著別人跑呢？再見！



在本文開始前，首先訂正上期雜誌中的錯誤，上期文章中，由於排版的疏忽，造成原文中有段文字消失了，現在重新刊出此段，是關於『中華職棒二』的打擊方式。

至於什麼樣的打擊方式比較接近眞實呢？還記得上期提到『 94 實況棒球』遊戲中的打擊方式嗎？那種以打擊框大小反應球員不同的打擊能力，以擊球點反應是否擊中球心，以好球帶框更明確的區分出好壞球，這樣的方式，製作小組認爲是目前棒球遊戲中較眞實，且較有耐玩性的。因應這個方式，二代遊戲中，當你擊球時，你可以移動擊球員，使得能朝各個角落擊球，而短打也能指定觸擊的方向。

今天我們將先繼續聊聊『中華職棒二』的一些特色。



(New York YANKEES)

NAME		BA	HR	RBI	SB
LUIS POLONIA	LF	271	1	32	55
WADE BOGGS	3B	302	2	59	0
DON MATTINGLY	1B	291	17	86	0
DANNY TARTABULL	DH	250	31	102	0
PAUL O'NEILL	RF	311	20	75	2
MIKE STANLEY	C	305	26	84	1
BERNIE WILLIAMS	CF	268	12	68	9
MIKE GALLEGO	SS	283	10	54	3
PAT KELLY	2B	273	7	51	14
TOTAL		284	126	611	84
NAME		ERA	W	L	SV
JIM ABBOTT	P	4.37	11	14	0
JIMMY KEY	P	3.00	18	6	0
TERRY MULHOLLAND	P	3.25	12	9	0
MELIDO PEREZ	P	5.19	6	14	0
BOB WICKMAN	P	4.63	14	4	4
XAVIER HERNANDEZ	P	2.61	4	5	9
TOTAL		3.84	65	52	13

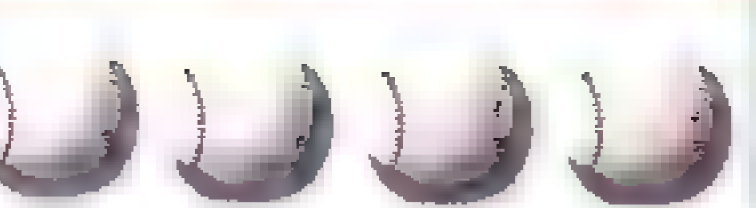
在做完一代到現在爲止，幾乎每出一個棒球遊戲，我都會將它買回來玩，看看別人做的怎麼樣，而每次聽到語音部份都十分汗顏，所以此次將會加強語音部份。我們的初步目標是讓你可以在比賽中聽到在球員上場時，播報出該球員的姓

(Boston RED SOX)

NAME		BA	HR	RB	SB
OTIS NIXON	CF	269	1	24	47
SCOTT FLETCHER	2B	285	5	45	16
MIKE GREENWELL	LF	3 5	13	72	5
MO VAUGHN	1B	297	29	101	4
ANDRE DAWSON	DH	273	13	67	2
SCOTT COOPER	3B	279	9	63	5
BILLY HATCHER	RF	287	9	57	14
DAVE VALLE	C	258	13	63	1
JOHN VALENTIN	SS	278	11	66	3
TOTAL		282	103	558	97
NAME		ERA	W	L	SV
ROGER CLEMENS	P	4.46	11	14	0
FRANK VIOLA	P	3.14	11	8	0
DANNY DARWIN	P	3 26	15	11	0
AARON SELE	P	2 74	7	2	0
GREG HARRIS	P	3 77	6	7	6
JEFF RUSSELL	P	2 70	1	4	33
TOTAL		3 35	51	46	41

3 (Baltimore ORIOLES)

NAME		BA	HR	RBI	SB
BRADY ANDERSON	LF	262	13	66	24
MIKE DEVEREAUX	CF	250	14	75	3
RAFAEL PALMEIRO	1B	295	37	105	22
HAROLD BAINES	DH	313	20	78	0
CAL RIPKEN JR.	SS	257	24	90	1
CHRIS HOILES	C	310	29	82	1
CHRIS SABO	3B	259	21	82	6
MARK McLEMORE	2B	284	4	72	21
JEFFREY HAMMONS	RF	305	3	19	4
TOTAL		282	165	669	82
NAME		ERA	W	L	SV
MIKE MUSSINA	P	4.46	14	6	0
BEN McDONALD	P	3.39	13	14	0
SID FERNANDEZ	P	2.93	5	6	0
JAMIE MOYER	P	3.43	12	9	0
ARTHUR RHODES	P	6.51	5	6	0
LEE SMITH	P	3.88	2	4	46
TOTAL		3.84	51	45	46

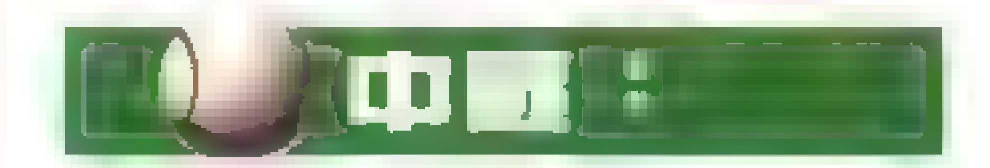


名、背號、棒次、守備位置等各種語音，在球被擊出時，亦可聽到播報員說到球飛到那裡，接殺出局等各種語音。

當然語音的品質還是得仰仗聯盟播報組的協助了。

其實『中華職棒二』除了加強在比賽中的表現外，此番我們將更注重在比賽外的一些趣味性，簡而言之，此次你除了可扮演球員及教練外，你還可扮演領隊或是老闆的角色，所以這次的聯盟賽將會很精彩，請你拭目以待。因為『中華職棒二』現在處於開發中，所以還沒太多的圖片可秀，在講下去怕讀者睡著，所以我們預定在下期的 SUPER NEW FILES 開始以圖文並陳的方式，再跟各位做詳盡的報告。接下來還有更精彩的節目！

各位玩家都知道，我們在玩一個遊戲時，最好都能熟悉遊戲中的角色，如此將可增加更多的樂趣。就好比玩『三國志』會比『信長的野望』有樂趣多了。運動遊戲也是如此，所以筆者常會



4 多倫多藍鳥隊（Toronto BLUE JAYS）

NAME		BA	R	RBI	SB
DEVON WHITE	CF	273	15	52	34
ROBERTO ALOMAR	2B	326	17	93	55
JOE CARTER	RF	254	33	121	8
JOHN OLERUD	1B	363	24	107	0
PAUL MOLITOR	DH	332	22	111	22
ED SPRAGUE	3B	260	12	73	1
PAT BORDERS	C	254	9	55	2
DICK SCHOFIELD	SS	191	0	5	3
ROB BUTLER	LF	271	0	2	2
TOTAL		280	132	619	127
NAME		ERA	W	L	SV
PAT HENTGEN	P	3 87	19	9	0
JUAN GUZMAN	P	3 99	14	3	0
DAVE STEWART	P	4 44	12	8	0
TODD STOTTLEMYRE	P	4.84	11	12	0
AL LEITER	P	4.11	9	6	2
DUANE WARD	P	2.13	2	3	45
TOTAL		3.90	67	41	47

5 [illegible] Detrot T GERS)

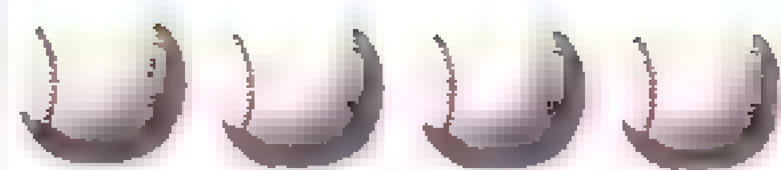
NAME		B		RBI	SB
TONY PHILLIPS	LF	3 3	7	57	16
LOU WHITAKER	2B	290	9	67	3
TRAVIS FRYMAN	3B	300	22	97	9
CECIL FIELDER	1B	267	30	117	0
MICKEY TETTLETON	RF	245	32	110	3
ERIC DAVIS	CF	237	20	68	35
KIRK GIBSON	DH	261	13	62	15
ALAN TRAMMELL	SS	329	12	[illegible]	[illegible]
CHAD KREUTER	C	286	15	[illegible]	2
TOTAL		281	160	[illegible]	95
NAME		ERA	W	L	SV
BILL GULLICKSON	P	5 37	13	9	0
MIKE MOORE	P	5 22	13	[illegible]	0
DAVID WELLS	P	4 19	11	9	0
JOHN DOHERTY	P	4 44	14	11	0
TIM BELCHER	P	4 46	12	11	0
MIKE HENNEMANN	P	2 64	5	3	24
TOTAL		4 39	68	52	24

1. 芝加哥白襪隊（Chicago WHITE SOX）

NAME		BA	HR	RBI	SB
TIM RAINES	LF	306	16	54	21
JOEY CORA	2B	268	2	51	20
FRANK THOMAS	1B	317	41	128	4
JULIO FRANCO	DH	289	14	84	9
ROBIN VENTURA	3B	262	22	94	1
DARRAN JACKSON	RF	209	6	26	0
LANCE JOHNSON	CF	311	0	47	35
RON KARKOVICE	C	228	20	54	2
OZZIE GUILLEN	SS	280	4	50	5
TOTAL		274	125	588	97
NAME		ERA	W	L	SV
JACK McDOWELL	P	3 37	22	10	0
ALEX FERNANDEZ	P	3 13	18	9	0
WILSON ALVAREZ	P	2 95	15	8	0
JASON BERE	P	3 47	12	5	0
SCOTT SANDERSON	P	4 20	11	13	0
ROBERTO HERNANDEZ	P	2 29	3	4	38
TOTAL		3 24	81	49	38

2. 克里夫蘭印第安人隊（Cleveland INDIANS）

NAME		BA	HR	RBI	SB
KENNY LOFTON	CF	325	1	42	70
WAYNE KIRBY	RF	269	6	60	17
CARLOS BEARGA	2B	321	21	114	15
ALBERT BELLE	LF	290	38	129	1
EDDIE MURRAY	DH	285	27	100	2
PAUL SORRENTO	1B	257	18	65	3
SANDY ALOMAR	C	270	6	32	3
JIM THOME	3B	266	7	22	2
OMAR VIZQUEL	SS	255	2	31	12
TOTAL		282	126	595	147
NAME		ERA	W	L	SV
DENNIS MARTINEZ	P	3.85	15	9	1
JACK MORRIS	P	6 19	7	12	0
CHRIS NABHOLZ	P	4 09	9	6	0
CHARLES NAGY	P	6.29	2	6	0
JOSE MESA	P	4 92	10	12	0
STEVE FARR	P	4 21	2	2	25
TOTAL		4 92	45	49	25



收集一些資料，如 NBA（美國職業籃球）、NFL（美國職業美式足球）、J-LEAGUE（日本職業足球）……等等，棒球當然是不用講的，筆者最近還斥資萬元購買了美日兩國 94 年最新的棒球卡，加上手邊的資料，特別整理出一些有用的資訊，希望能幫助讀者在玩國外棒球遊戲或收看轉播時，能更進入情況。

以下是筆者列出每隊今年之主要先發九名打者，主要六名投手（最後一名 Pc 為主要救援，CLOSER），而所附紀錄乃去年紀錄，最後則有該聯盟的各項排行。

由於篇幅關係，此次先刊出美國職棒中的美聯部份。

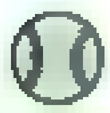
為什麼先刊美聯，不刊國聯？什麼！你是勇士隊的球迷。

不好意思！我是洋基隊的球迷，洋基萬歲！洋基萬歲！洋基萬萬歲！

真的不好意思，"它"現在戰績第一耶！

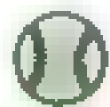
3 堪薩斯皇家隊 (Kansas City ROYALS)

NAME		BA	HR	RBI	SB
VINCE COLEMAN	LF	279	2	25	35
BRAIN McRAE	CF	282	12	69	23
WALLY JOYNER	1B	292	15	65	5
MIKE MACFARLANE	C	273	20	67	2
FELIX JOSE	RF	253	6	43	31
GRAY GAETTI	3B	245	14	50	1
BOB HAMELIN	DH	224	2	5	0
GREG GAGNE	SS	280	10	57	10
JOSE LIND	2B	248	0	37	3
TOTAL		264	81	416	110
NAME		ERA	W	L	SV
KEVIN APPIER	P	2 56	18	8	0
DAVID CONE	P	3.33	11	14	0
TOM GORDON	P	3 58	12	6	1
CHRIS HANEY	P	6.02	9	9	0
MARK GUBICZA	P	4.66	5	8	2
JEFF MONTGOMERY	P	2.27	7	5	45
TOTAL		3.74	62	50	48



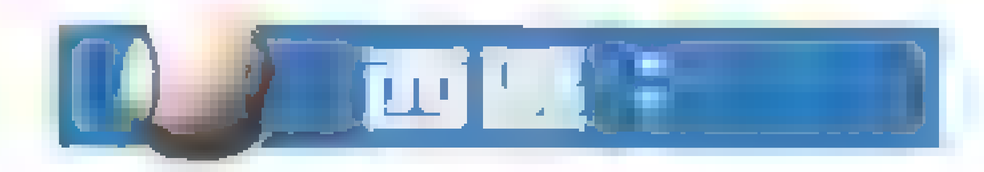
4 密爾瓦基釀酒人隊 (Milwaukee BREWERS)

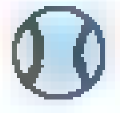
NAME		BA	HR	RBI	B
PAT LISTACH	SS	244	3	30	18
DARRYL HAMILTON	CF	310	9	48	21
B J. SURHOFF	RF	274	7	79	12
GREG VAUGHN	LF	267	30	97	10
JOHN JAHA	1B	264	19	70	13
BRIAN HARPER	DH	304	12	73	1
KEVIN SEITZER	3B	269	11	57	7
DAVE NILSSON	C	257	7	40	3
JODY REED	2B	276	2	31	1
TODAY		274	100	525	86
NAME		ERA	W	L	SV
CAL ELDRED	P	4 01	16	16	0
RICKY BONES	P	4 86	11	11	0
JAIME NAVARRO	P	5.33	11	12	0
BILL WEGMAN	P	4 48	4	14	0
DOUG HENRY	P	5 56	4	4	17
BOB SCANLAN	P	4 54	4	5	0
TOTAL		4 80	50	62	17



5. 明尼蘇達雙城隊 (Minnesota TWINS)

NAME		BA	HR	RBI	SB
CHUCK KNOBLAUCH	2B	277	2	41	29
MATT WALBECK	C	200	1	6	6
KIRBY PUCKETT	RF	296	22	89	8
KENT HRBEK	1B	242	25	83	4
DAVE WINFIELD	DH	271	21	76	2
SHANE MACK	CF	276	10	61	15
PEDRO MUNOZ	LF	233	13	38	1
SCOTT LEIUS	3B	167	0	2	0
PAT MEARES	SS	251	0	33	4
TOTAL		246	94	479	69
NAME		ERA	W	L	SV
KEVIN TAPANI	P	4 43	12	15	0
SCOTT ERICKSON	P	5 19	8	19	0
JIM DESHAIES	P	4 41	11	13	0
MIKE TROMBLEY	P	4 88	6	6	2
PAT MAHOMES	P	7 71	1	5	0
RICK AGUILERA	P	3 11	4	3	34
TOTAL		4 96	42	61	36





1 (Seattle MARINERS)

NAME		BA	HR	RBI	SB
RICH AMARAL	2B	290	1	44	19
EDGAR MARTINEZ	3B	237	4	13	0
KEN GRIFFEY JR.	CF	309	45	109	17
JAY BUHNER	RF	272	27	98	2
TINO MARTINEZ	1B	265	17	60	0
ERIC ANTHONY	LF	249	15	66	3
MIKE BLOWERS	DH	280	15	57	1
DAN WILSON	C	224	0	8	0
FELIX FERMIN	SS	262	2	45	4
TOTAL		265	126	500	46
NAME		ERA	W	L	SV
RANDY JOHNSON	P	3 24	19	8	1
GREG HIBBARD	P	3 96	15	11	0
DAVE FLEMING	P	4 36	12	5	0
CHRIS BOSIO	P	3 45	9	9	1
ROGER SALKELD	P	2 51	0	0	0
BOBBY AYALA	P	5 60	7	10	3
TOTAL		3 85	62	43	5

2 [illegible] Texas RANGERS)

NAME		BA	HR	RBI	SB
DAVID HULSE	CF	290	1	29	29
DOUG STRANGE	2B	256	7	60	6
WILL CLARK	1B	283	14	73	2
JUAN GONZALEZ	LF	310	46	118	4
JOSE CANSECO	DH	255	10	46	6
DEAN PALMER	3B	245	33	96	11
IVAN RODRIGUEZ	C	273	10	66	8
GARY REDUS	RF	288	6	31	4
MANUEL LEE	SS	220	1	12	2
TOTAL		269	128	501	72
NAME		ERA	W	L	Sv
KEVIN BROWN	P	3.59	15	12	0
KENNY ROGERS	P	4.10	16	10	0
ROGER PAVLIK	P	3.41	12	6	0
JACK ARMSTRONG	P	4.49	9	17	0
RICK HELLING	P	0.00	0	0	0
TOM HENKE	P	2.91	5	5	40
TOTAL		3.70	57	50	40

4. 奧克蘭運動家隊
(Oak and ATHLETICS)

NAME		BA	HR	RB	SB
RICKEY HENDERSON	LF	289	21	59	53
STAN JAVIER	CF	291	3	28	12
RUBEN SIERRA	RF	233	22	101	25
MARK McGWIRE	1B	333	9	24	0
TROY NEEL	DH	290	19	63	3
BRENT GATES	2B	290	7	69	7
TERRY STEINBACH	C	285	10	43	3
CRAIG PAGUETTE	3B	219	2	46	4
MIKE BORDICK	SS	249	3	48	10
TOTAL		275	106	481	117
NAME		ERA	W	L	SV
BOBBY WITT	P	4.21	14	13	0
BOB WELCH	P	5.29	9	11	0
RON DARLING	P	5.16	5	9	0
TODD VAN POPPEL	P	5.04	6	6	0
STEVE KARSAY	P	4.04	3	3	0
DENNIS ECKERSLEY	P	4.16	2	4	36
TOTAL		4.65	39	46	36

3 [illegible] Ca lo a AN E S

NAME		BA	HR	RBI	SB
CHAD CURTIS	CF	285	6	59	48
DAMION EASLEY	3B	313	2	22	6
TIM SALMON	RF	283	31	95	5
CHILI DAVIS	DH	243	27	112	4
J.T. SNOW	1B	241	16	57	3
BO JACKSON	LF	232	16	45	0
CHRIS TURNER	C	280	1	13	1
HAROLD REYNOLDS	2B	252	4	47	12
GARY DISARCINA	SS	238	3	45	5
TOTAL		263	106	495	84
NAME		ERA	W	L	Sv
MARK LANGSTON	P	3.20	16	11	0
CHUCK FINLEY	P	3.15	16	14	0
JOHN DOPSON	P	4.97	7	11	0
PHIL LEFTWICH	P	3.79	4	6	0
CRAIG LEFFERTS	P	6.05	3	9	0
JOE GRAHE	P	2.86	4	1	11
TOTAL		4.00	50	52	11

（此部份投手資料乃指主要九人之綜合記錄，除防禦率為平均外，餘皆為總和。）

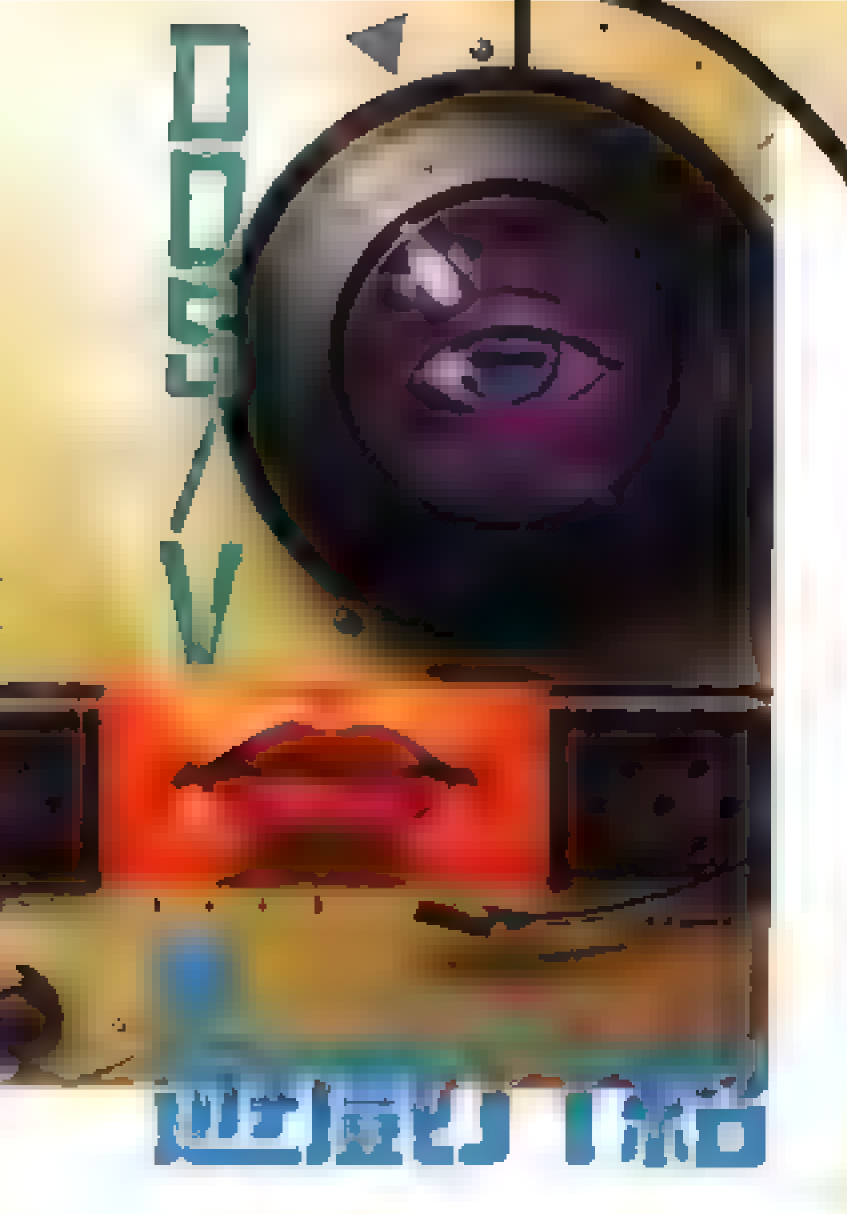
RANK	ERA	TEAM	W	TEAM	Sv	TEAM
1	3.24	WHITE SOX	81	WHITE SOX	48	ROYALS
2	3.35	RED SOX	68	TIGERS	47	BLUE JAYS
3	3.70	RANGERS	67	BLUE JAYS	46	ORIOLES
4	3.74	ROYALS	65	YANKEES	41	RED SOX
5	3.84	YANKEES	62	ROYALS	40	RANGERS
6	3.84	ORIOLES	62	MARINERS	38	WHITE SOX
7	3.85	MARINERS	57	RANGERS	36	ATHLETICS
8	3.90	BLUE JAYS	51	RED SOX	36	TWINS
9	4.00	ANGELS	51	ORIOLES	25	INDIANS
10	4.39	TIGERS	50	ANGELS	24	TIGERS
11	4.65	ATHLETICS	50	BREWERS	17	BREWERS
12	4.80	BREWERS	45	INDIANS	13	YANKEES
13	4.92	INDIANS	42	TWINS	11	ANGELS
14	4.96	TWINS	39	ATHLETICS	5	MARINERS

團體記錄排行：

（此部份打者資料乃指先發九人之綜合記錄，除打擊率為平均外，餘皆為總和。）

RANK	BA	TEAM	HR	TEAM	RBI	TEAM	SB	TEAM
1	284	YANKEES	165	ORIOLES	689	TIGERS	147	INDIANS
2	282	ORIOLES	160	TIGERS	669	ORIOLES	127	BLUE JAYS
3	282	INDIANS	132	BLUE JAYS	619	BLUE JAYS	117	ATHLETICS
4	282	RED SOX	128	RANGERS	611	YANKEES	110	ROYALS
5	281	TIGERS	126	YANKEES	595	INDIANS	97	RED SOX
6	280	BLUE JAYS	126	INDIANS	588	WHITE SOX	97	WHITE SOX
7	275	ATHLETICS	126	MARINERS	558	RED SOX	95	TIGERS
8	274	WHITE SOX	125	WHITE SOX	525	BREWERS	88	BREWERS
9	274	BREWERS	108	ATHLETICS	501	RANGERS	84	YANKEES
10	269	RANGERS	106	ANGELS	500	MARINERS	84	ANGELS
11	265	MARINERS	103	RED SOX	495	ANGELS	82	ORIOLES
12	264	ROYALS	100	BREWERS	481	ATHLETICS	72	RANGERS
13	263	ANGELS	94	TWINS	426	TWINS	69	TWINS
14	246	TWINS	81	ROYALS	418	ROYALS	46	MARINERS

插畫提供 / 陳志銘



斬 III

斬Ⅲ為一戰略型遊戲，時代背景為日本的戰國時代。基本上，這類型的遊戲大家比較熟悉的應該就是 KOEI 公司的信長之野望系列吧！然而相較之下，筆者覺得斬Ⅲ對歷史的考究與可玩性更勝於前者，怎麼說呢？且聽我細細道來。

首先斬Ⅲ與其他歷史戰略的最大不同點在於玩者只扮演一個人。一開始你可能只是個浪人、一個名不見經傳的小寄騎、一個擁有百石俸祿的重臣，或是具有繼承資格的一門眾。然而人窮志不短，你的志向就是結束這個紛亂的時代，於是故事就此開始了。

在這個時代，唯一有舉足輕重地位的人物當然就是大名了。所以玩者的第一個任務便是設法當上大名。若你是個一門眾的話，當然就有可能陷入爭取繼承權的明爭暗鬥。若你是一個重臣的話最好的方法當然是待機謀反或是請殺手暗殺所有的一門眾。當你是個浪人時，你可以鍛鍊自己提高自己的名望，等待別人招募。當然最快的方法還是毛遂自薦，先找個小官當當。當你身為部將時，你可以自願出勤或等待大名給你的命令，當然在私下你也可以耍點手段，如離間大名對別的臣子的信任、暗殺掉你的對手……等等。等到你當上了大名之後，真正一統天下的野心才剛要開始……

在斬Ⅲ中人物分為大名、一門眾、重臣、寄騎與浪人五種，且只有重臣以上才可領兵出征與增加俸祿。人物的能力與人像會隨著年齡的增加而改變，是較有趣的部分。

在戰爭方面，斬Ⅲ的作戰方式十分正式。剛開始時除了世仇之外，幾乎所有的勢力都有親交都不能打，開戰前必須要先宣戰才能攻城。而且所有的兵士並不是徵兵就可以用，在出征前城內的兵必須先編制成軍隊才能出征與迎戰，城內的兵就只能籠城。由於對歷史的考証，當時所謂的軍隊實際上都是出征前臨時召募的農民，根本談不上什麼訓練。所以在斬Ⅲ中，軍隊士氣幾乎是決勝的關鍵。而且你若在收成的時期出兵，也將會影響你的財政收入。

斬Ⅲ中全國的城也是上百個，打起來也是挺累人的。不過只要你名聲夠、交情好，你就可以邀請別國和你聯盟，凡

▼人物介紹之一——獨眼龍政宗

▲一般的戰鬥畫面

▶[illegible]的畫面

◀重臣自動提出施政計劃

▼一統天下的結局

是與你聯盟的人都會立即與你的敵對國宣戰。相反的你若對一個連盟的任何一國宣戰，那所有連盟的人都將與你爲敵。而在同盟與親交國中，借道行軍是常有的。所以外交在新Ⅱ中具有很大的重要性，所有的戰略，合縱、連橫的策略，在新Ⅱ中你都可以運用上來，運用得當，將能使你的軍隊以寡擊眾，一路勢如破竹。反之也將使你四面楚歌，一敗塗地。

就整體的介面而言，新Ⅱ的畫面十分精緻，音樂的表現也不錯。在人工智慧方面也頗高，戰爭時不易應付。唯一的缺點就是程式似乎不太好戰，每次都是玩者主動和電腦宣戰。不過總合而言，新Ⅱ也堪稱是一個上水準的戰略遊戲了，是所有自認爲戰略高手極佳的選擇。

提督之決斷Ⅱ

又是一個KOEI公司出版的戰略遊戲。這是一個由PC-9801移植的遊戲，時代背景爲二次大戰時的日本與美國艦隊。玩者將扮演一個海軍總司令的角色，指揮全軍達成作戰的目標，包括占領、擊沈敵艦、破壞潛艇…等等。

遊戲以每個月爲單位，決定本月份的作戰計畫與方針。每個月結束後就會召開軍事會議，決定國家建設的重點，以下個月的作戰方針，如軍費的運用、何時宣戰…等等。雖然你貴爲海軍司令，但是在會議桌上你還是得和陸軍司令、外交部長…等，來個唇槍舌戰。每次爲了分那一點點的國家預算，各種威脅、利誘、沈默抗議…等等手段，無所不用其及。所以除了軍事上的調度之外，議事桌上的談判技巧是此遊戲的另一個特色。

方針決定之後，完成要求的方針當然就是首要任務。只要任務完成之後，你就可以隨心所欲地到處亂打，或調度軍隊爲下個月的任務做準備。當然後者是比較高難度的動作。筆者就看過有一次把軍隊都調齊了，準備下個月一宣戰就馬上來個閃電攻勢，殺他個措手不及。結果月底開會的結果卻是不宣戰，眞是！@#！$%

在提督之決斷Ⅱ中出現的武器之多也算是數一數二的，各國各式的船艦加起來有一百多種，潛艇、飛機與地面武力多得數不清，各種武器的性能外觀在軍事資料上可以一覽無遺，玩家這次可大開眼界了。大體上而言，日本以船艦取勝，而美國的空軍則是強得誇張。

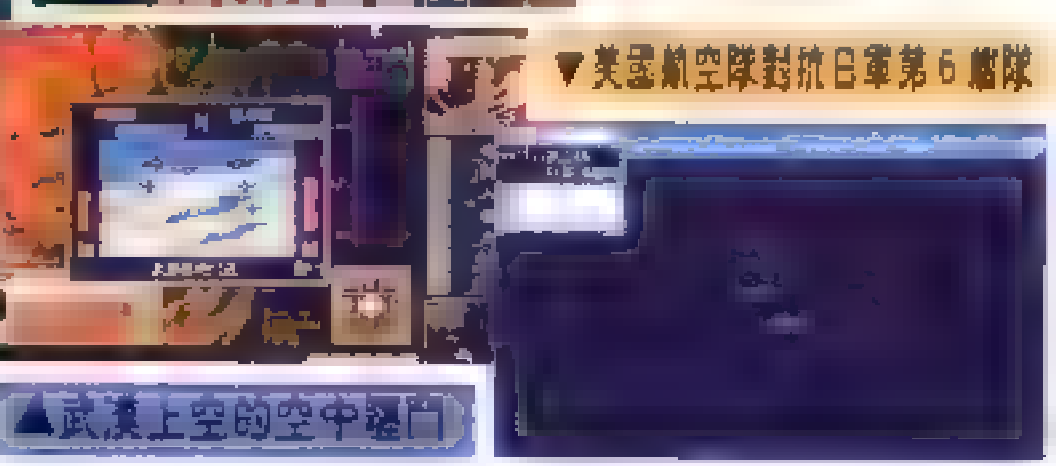
當然這個遊戲的重點並不只有海軍，而是在於海陸的互相配合。所以有時候爲了要陸軍"配合"也得使點手段不可，如有時艦隊出航時會有陸上部隊來要求船隊載他們到某處作戰。這時你可以把他們載上來，然後把他們丟到你想打的地方去（當然不可能是他們的目的地）然後……

在介面上，提督之決斷Ⅱ的畫面作得不錯，整個世界地圖的畫工堪稱一流，戰鬥畫面也十分有趣（雖然看起來不太合理－如飛機會在空中"煞車"丟完炸彈後再飛走）。在音樂上，每個時期的背景音樂都不盡相同，變化也不少。整個遊戲可以使玩家眞正體會到戰場上的刺激和某些無奈。總而言之，提督之決斷Ⅱ可以說是KOEI另一個成功的作品，所有KOEI的老手都不該錯過。

▶遊戲主畫面

◀[illegible]

▲中日部隊西安會戰



▼美國航空隊對抗日軍第6艦隊

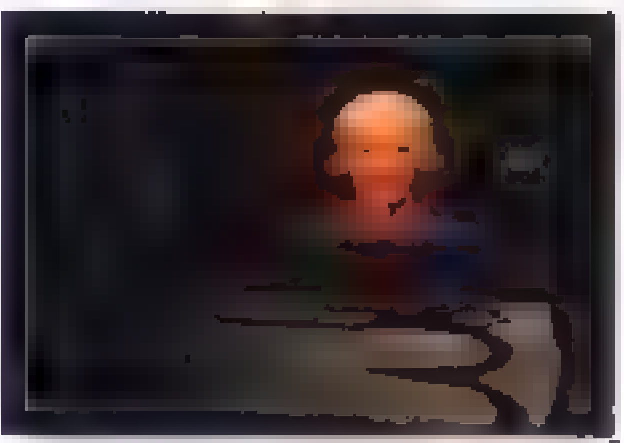
▲武漢上空的空中纏鬥

瘋狂大飆車

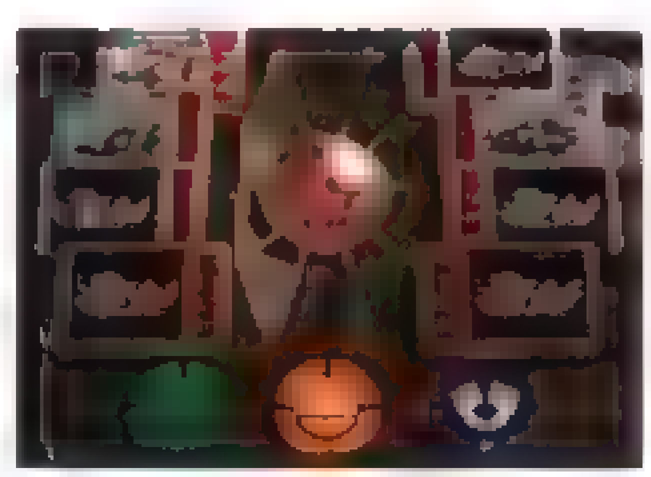
賽車在遊樂場中，常常都是蠻受歡迎的機器之一，因爲它有華麗的畫面、震撼的音樂，而我們只要控制左右，加速減速，立刻就能享受飛馳的速度感。但是在電腦遊戲上面，我們只可以講求模擬度，卻不能同時要求畫面及速度。現在有了「瘋狂大飆車」，我們便可以減少到遊樂場的機會了。

光碟的遊戲通常少不了全程語音，而「瘋狂大飆車」與衆不同的就是它的語音是中文。說中文哦！應算是第一片中文化的光碟遊戲吧！怎麼好像沒聽說過呢？各電腦遊戲雜誌都沒見過預告?告訴你，它只出現在"專業"的電腦雜誌廣告上，如何？神奇吧！電腦遊戲竟不在電腦遊戲雜誌上廣告。所以它上市時，還有些人不知道。

負責製作發行「瘋狂大飆車」中文版的是美商elsewhere…



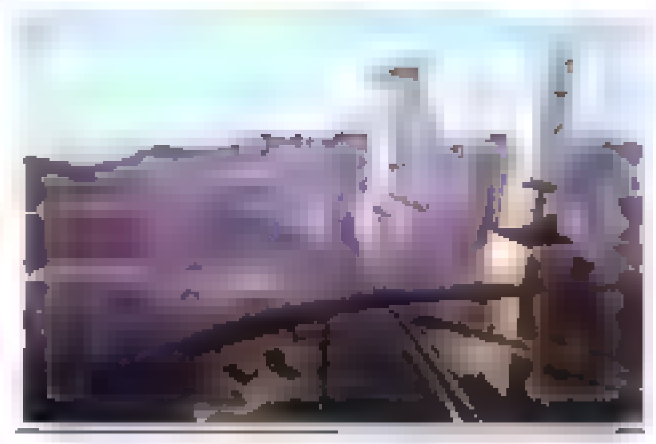
主持人藍道尼的演出貫穿全場，演員曾國城（城城）配音也相當精彩



選擇車種的畫面，還可展示賽車外型

請注意，「瘋狂大飆車」是超現實電視臺（VW Broad-cast Television，VWBT）的一個節目，而我們扮演「執法者」，任務是掃蕩在高速公路上橫行的五個幫派。分別是新金山市的「禿鷹幫」、米娃梅的「鯊魚幫」、工廠世界的「大扳喃」、終結城的「爛膚幫」及迷幻太空的「酷大王」。

開始我們有一輛車，以後會再得到五輛車，而且每輛車都有機槍或飛彈。我們上路後要幹掉各大王和其手下的車，不過要注意公路上的一些符號，這些符號壓過去後會有加速、減速、加分、飛彈、打滑，眩目等等作用。其他在高速公路上就沒什麼障礙了。坐過雲霄飛車吧！沒錯這些該死的高速公路就像雲霄飛車的軌道一樣，彎彎曲曲，沒事還來個360度的大轉彎，怕坐雲霄飛車的人請勿嘗試。



各幫派的地盤環境介紹

新金山市又分爲市中心區、日落大道、新金山大橋公路、車道；米娃梅世界又分爲亞特蘭大、水底世界、藍色珊瑚礁遊樂世界；工廠世界爲廢料園、大蛇、大鴨蛋；終結城尼市政廣場大道、星際廢料廠；迷幻太空的離合器、野獸之肚

七彩絢目的光碟世界

／俞伯翰

、天堂谷及紅色車道，外加全破才有的東京和加分關共十七條驚心動魄等著執法者你挑戰。像是米娃海世界內的車道，讓你確實有在海中的感覺，車道邊還有魚兒在游動著。而迷幻太空竟然在鯨魚肚內開車道！千萬要小心，別因爲顧著欣賞周圍的景色，而讓壞蛋跑了！

▲執法者追逐壞蛋份子的精彩過程

「瘋狂大飆車」只要386-33 2MB RAM加上單倍速的光碟機就可跑了，但爲了動畫的順暢最好用雙倍速以上。因爲「瘋狂大飆車」和「絕地大反攻」一樣從頭到尾都是以動畫串成的。而且「瘋狂大飆車」對於3D動畫以接近到實弄的地步，例如遊戲中執法者有時會得到獎品，像是單人招待券（一切費用自付）、超合金椅套、手錶等。他也要把錶拆開再組合起來送給你，可是這些獎品和遊戲進行無關，不過「瘋狂大飆車」的動畫真是沒話說。從一開始的未來城市，公園水池和大樓上的電視看板反射在其他大樓玻璃上以及有陣陣過濾的池塘中，其細膩程度讓人嘆爲觀止。而介紹各跑道的畫面中的景色，讓人有恨不得衝進螢幕的感覺。剛剛說過「瘋狂大飆車」是由大量動畫串成的，在跑道上也不例外。因爲製作者先把跑道所經過之地先以動畫存好，在賽車時再把動畫重頭播一遍，放部車上去，調整動畫速度就有快慢感覺。不信你把車降到最低速，絕對停不下來，因爲程式正在「播放」車道。所以建議用雙倍速，以免造成路面「顛陂」。

▲米娃海世界中的海底車道

遊戲中的音樂及音效還不錯，支援聲霸卡所有系列，包括Sound Blaster 16，手冊中雖說支援 Pro Audio Spectrum，但設定時沒有，只能以相容模式選 Sound Blaster。可以用鍵盤、滑鼠、搖桿，另外也支援了羅技最新的CyberMan。操作鍵只有數個，很簡單就能上手。畫面下方顯示藍道尼所說的話有五國的文字可供選擇，也可關掉。

▲善用跑道上的符號是過關的關鍵

「瘋狂大飆車」中文化主要在中文語音方面，在其他方面都沒有動到（這樣反而較好，不會因爲大大的中文字破壞畫面），而它由曾國城所配的語音，確實在遊戲中相當傑出。所配的話和藍道尼（難道你）的表情能完全配合。翻譯也不是照翻，有經過一番修飾，也用上了一些國人的口語，但仍能保留原來的味道，沒有一般中文化遊戲文句不順的感覺。但中文手冊就沒像中文語音般傑出了。簡直可用「簡陋」形容，厚度不及英文版的「瘋狂大飆車」一半。只有介紹操控方式、選項、儀表板、符號及簡略的車道介紹，算是一個敗筆。

▲過關獎品的展示動畫

另外一個「小」缺點是定價太高了點，和松崗及軟體世界比較起來（均不超過一千）1450元算是貴了點，雖國外定價也差不多，不過他們都是六、七折在賣。雖如此「瘋狂大飆車」仍爲中文化的光碟做了一個好的開始，讓我們繼續期待其他中文化的光碟出現吧！

▲VWBT電台內的導播室

為PC裝上一付好嗓子

／R.G.H.

站在消費者的觀點來看，去年可以說是電腦界變化相當大的一年：「多媒體」這個之前還相當陌生的名詞，現在已變成了「國民生活須知」；而「十六位元音效卡」、「光碟機」這些原本只有「油王」、「爵爺」方有此尊榮得以享受，現在也成了電腦採購單上的標準配備。最樂的莫過於諸位玩家了——從此擺脫 PC Speaker 的噪音干擾！辛勤還沒買的玩家，趕快弄一套來吧，不要再折磨自己的耳朵了！

其實，要讓 PC 發出點音樂並非難事，只是要讓你聽了會很感動，就不是那麼簡單了。這也難怪，我們可以看看 PC 內部：CPU 以高速時脈運行著、各種裝置橫七豎八地塞在裡面、內部電線各行其是、而電源供應器也非專業級的；在如此惡劣的環境下，能夠清楚地發出聲音已經很難，更遑論「音質」、與「享受」！但我們也並不是說 PC 音效的音質就不重要了，只是希望玩家在花錢時有心理準備，稍微降低一下標準。和其他家電比起來，PC 一直是相當昂貴的東西；如果你想把 PC 的享受提昇到完美境界，所花的錢已經足夠讓你買一套相當好的高傳真音響了。至於如何在可接受的價格範圍內，提供最好的產品，那就是廠商的責任了。

接下來談談今天的主題：多媒體音效技術。其實也不是要講什麼新觀念或高深的學問，只是想利用一點篇幅給剛入門的玩家一點點介紹，內容上相當簡單——反正我們也不是要當專家！

關於我們所聽到的聲音

我們都知道聲音是一種波，震動空氣或其他介質傳到耳朵中，然後感受到。每秒鐘震動的次數（頻率）決定了音調的高低。頻率單位是 Hz（次／秒，不過寫 Hz 代替就方便多了）。

人類所能聽到聲音的頻率範圍大約是 20Hz-20,000 Hz；一套好的設備最起碼的要求，是把這段頻率範圍內的聲音準確無誤地重現出來；但實際上，目前一般價位的 PC 音效設備這方面都做得很差，高頻或低頻部份衰減得很厲害。不過人的耳朵是相當脆弱的，隨著年齡的增長以及〝缺乏保養〞，聽力就不斷衰退。筆者曾經用一片測試用 CD 實驗，就不太確定我是不是真正聽到了高於 18,000Hz 和低於 40Hz 的聲音（不論音量開多大都一樣）。各位有機會的話不妨試看看，如果你還能聽到高低極限的聲音，那麼恭喜你！閣下真的是「天賦異稟」！

另一個有關的性質是聲音強度（為了方便了解，我們就當做是聲音的大小）。人類對於聲音大小的感覺是很「特別」的；當聲音的「能量」提昇十倍，我們才會覺得音量變成兩倍；我們所能忍受最大的聲音（例如，噴射機從你身邊飛過，並開動後燃器所發出的震天巨響），它的〝POWER〞大約是我們所能感受到最微弱的聲音的一兆倍（〝1〞的後面加12個〝0〞）！可是我們並不覺得音量有這麼多倍。

因此，在衡量聲音的大小時，我們用相對的方式：「將兩個聲音的強度相除，得到一個值，再以十為底取其對數值（這樣比較接近我們耳朵感受的程度）」。

例如，強度是 100 倍⇒ Log100 ＝ 2 。這個數字我們給它一個名詞：貝（ Bel ），這樣我們一看就知道是指聲音強度（ Sound Pressure Level ,SPL ）。不過這個單位太大了，實用上我們用小一點的單位：分貝（ decibel,dB ），1 Bel ＝ 10 dB 。

現在我們來稍微練習計算一下：兩把小提琴同時拉，音量聽起來比一把小提琴高多少？

能量 2 倍⇒Log 2＝ 0.301 （ Bel ）

0.301 Bel ＝ 3.01 dB

⇒大約提高了 3 分貝左右。

以後會提到一些數字也是用 dB 做單位，反正都是指兩個訊號強度的比較，用同樣的單位罷了。

接下來看一些名詞。這些名詞在你買的音效卡、CD-ROM，和聲音有關設備的說明書上都找得到，只是它不會好心地跟你解釋所代表的意思；常常我們也覺得很無聊，也就不看了。事實上這些數字是我們選購時很重要的一個依據！

訊 噪 比
(Signal-to-Noise Ratio,S/N Ratio)

當訊號流經電子元件與線路時，多多少少都會受到雜訊的干擾：有些是來自外界；有些是電子元件、線路本身所產生，目前電子技術也無法克服的。你可以試著在卡式放音機上播放一卷空白帶，雖然並沒有任何資料在上面，但是你還是可以聽到一些雜音；甚至連錄音帶都不要放，只要把家中高級音響的音量調大一點，就會聽到一些"嘶～"的聲音。沒錯，這就是雜訊。

音效設備在處理音訊時，根本分不出哪些是我們想聽的聲音、哪些是惱人的雜音，因此廠商們唯一能做的就是小心地設計，盡量降低雜訊干擾。衡量的方法就是計算"正常訊號"對"雜訊"的比值（先簡單的說，就是兩個相除，看看"正常訊號"的強度是"雜訊"的幾倍）。很容易地可以看出，比值當然是越大越好。

目前市面上常見的十六位元音效卡的 S/N Ratio 頂多到 80dB ，通常是更低； CD-ROM 會稍微好一些。但比較起來，即使是低價位的 CD Player ，也都可以很輕易地達到 90dB 以上的水準。

總諧波失真率
(Total Harmonic Distortion,THD)

總諧波失真率的測量方法是，把一"純粹" 1k Hz 聲波的訊號輸入受測音效設備，輸出時則量此一訊號的"純度"。因為傳輸介質、電路品質的關係，音效設備會在訊號中"加料"（諧波）（例如 2 kHz、3 kHz、4 kHz的聲音等，原本並不存在）。

很直覺地，總諧波失真率自然是越低越好。但大部分的人即使以單一頻率的測試，也不能清楚地聽出低於 0.1 %的失真。不同廠牌的十六位元音效卡好壞差異很大， THD 在 0.07 %到 1 %都有。較一般的 CD Player（非 CD-ROM ）， THD 約在 0.01 %以下。

立體聲道分離
(Stereo Channel Separation)

所謂立體聲通常指的是左右兩聲道（喇叭）各自播放不同的聲音，如此一來，傳到我們的耳中就有立體的感覺了。

一個好的音效設備在處理音效訊號時，最理想的情形是：屬於左聲道的訊號絕不能輸出至右聲道，反之亦然。在最差的情形下，訊號"左右不分"，兩邊喇叭"同步放音"，聽起來就像是來自單喇叭，只有單聲道的感覺。好的立體音效設備的 Channel Separation 必須至少在 60 dB 以上。一般十六位元音效卡大約在 40dB 到 60dB 之間；以同樣低價位買到的CD Player 至少都有 90dB 左右的表現。

新趨勢！

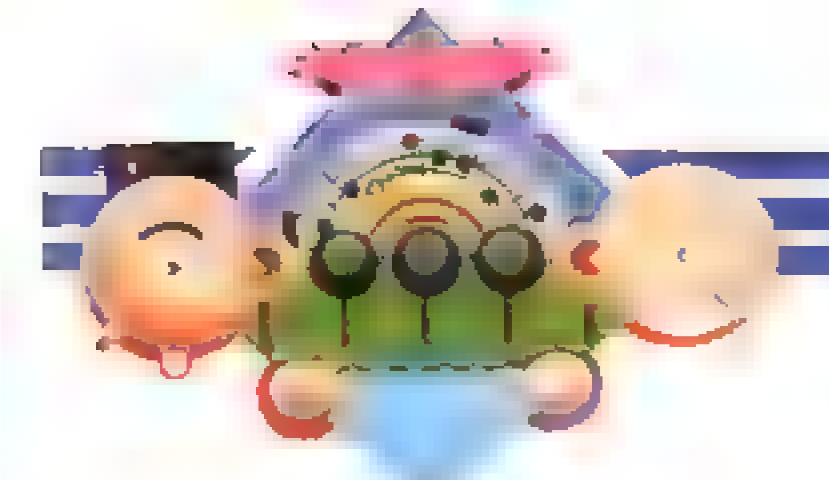
未來音效卡之新標準

波形查詢表
(Wave Table)

Wave Table 大概是這一陣子最流行的名詞了。早期的音效卡，像是 Sound Blaster 系列和其他的相容品及 Ad Lib ，發出聲音的方式是利用 FM 晶片去合成各種樂器的聲音——就好像表演口技一樣；結果「便宜沒好貨」，聲音聽起來跟原來樂器的聲音，實在是差很多——鼓聲就像是用鍋去撞牆壁，小喇叭像是在吹水管。

Wave Table 的方式就不同了，它以「取樣」數位方式錄下真實樂器的聲音，儲存在 ROM 中（或其他相同原理方式）；播放 MIDI 檔時，再依據所指示的樂器，到 Wave Table 中存調資料，經 DAC （ Digital-to-Analog Converter ）轉換為聲音形式。理論上，只要樂器聲音錄製的品質不要太差，類比數位轉換器（ DAC ）好一點，聲音聽起來會好很多，甚至逼近"原音"！當然理論歸理論，不同廠商做出來效果好壞的差異，是可以明顯聽出來的；通常價格差異也很大。購買前最好貨比三家，多聽、多比較。

不過要了解的是， Wave Table 僅對播放 MIDI 音樂有用，對於播放數位音效檔（如 WAV ）則毫無貢獻！（你可以將現在周遭嘈雜的聲音錄成高品質的 WAVE 檔，然後可以確定的是：這些聲音絕對是



在 Wave Table 中找不到的。）因此，在前面某期「音效卡巡禮」中曾提到：「××Wave Table 音效卡在 Windows 下播放 WAVE 檔時，在高頻部份會有雜訊，恐是取樣頻率不夠所致……」，這 WAVE 應是 MIDI 之誤植，在此代為更正。

現在越來越多的 Game 採用「音樂」、「音效」分離的作法--由 MIDI 設備播放背景音樂，而由一般音效卡設備負責語音及特殊音效--可以想見其精彩！例如 Land of Lore 最近 Origin 出的新 Game。因此，預備添購音效卡的玩家不妨留意一下這類的新產品，但要注意是否為 MT-32 （現在多數 Game 的標準）及 General MIDI （未來廣泛接受的標準，包括 Game 在內）相容。衡量 Game 玩家們的需求與負擔，筆者認為此類配備完全的 Wave Table 音效卡，可接受價格範圍應在六、七千元以下；購買可升級為 Wave Table 的音效卡是滿不錯的選擇，但升級費用也應在合理範圍之內，筆者認為在四、五千元以下可以接受。

而以手上已經有一片不錯的音效卡，卻苦於無法升級的玩家該怎麼辦呢？對於追求完美的人，最直接的方法是買 Roland 的音源設備，幾種「受歡迎的」型號在外國的零售價大約是：

RAP 10　US $460
SC 55　US $550
SCC-1　US $359
SC -7　US $315

有興趣的玩家不妨找此地的代理商問問，不過心裡最好有所準備，售價可能……。

如果是錢不夠的玩家（就像在下一樣）不妨再耐心等一陣子，最近有廠商發表 Wave Table 升級卡，可以配合手上現有的卡使用，價格也滿合理的，相信會引進國內，同時國內廠商也應會跟進；屆時選擇就更多了。

數位訊號處理器 (Digital Signal Processor,DSP)

DSP並非最新科技，在你的 FAX/MODEM 中就有這種晶片。在音效處理上也已行之多年，像是高級 AV 設備能夠創造種種不同的音場效果，要歸功於 DSP 的應用。

事實上，不論是 FM 或 Wave Table 音效卡都有DSP晶片，然而與現在所強調之 DSP 不同在於：前者只有固定的功能；而後者可以利用一些升級的方式，例如執行驅動程式或更換 ROM 晶片，來提供更有效的聲音資料壓縮、或製造更豐富的音場效果。在國外，已有廠商推出的 DSP 音效卡，提供「3D 超擬真音效」--QSound。在大型電動上，最新版的「超級快打旋風」中，就有使用這種 QSound 技術，諸位高手在廝殺之餘，不妨留意一下。

目前市場上越來越多廠商發表「吾人買得起」DSP音效卡，但初期每片卡價格都在台幣 6000 元以上，也算是「有點貴」；而且每家採用的 DSP 晶片不儘相同，意味著每家廠商的升級方式不同、驅動程式也不相容，就像現在 Window 繪圖加速卡一樣自家事嗎、混亂的局面。這是買此類可升級卡（如 Sound Blaster 16 ASP）所要了解的；而未購買者也不用急，不妨多觀望一陣子。

歌騰資訊代理 Turtle Beach 業務遍及亞洲

歌騰資訊繼去年與美國 Turtle Beach System 簽署代理同意書，在台灣推出 Turtle Beach 系列音效產品後，今年又擴大與 Turtle Beach 合作，銷售業務遍及亞洲，歌騰資訊從事音效產品業務已 5 年多，其專業地位早已被業界肯定，此次再度引進 Turtle Beach 系列產品，徵國內代理商，必將受到歡迎。

此外，歌騰資訊為了慶祝八週年，特別製作了烏龜（Turtle）大海報贈送，希望各界免費索取，而對於持有本公司會員卡的使用者，也提供產品九折優待的折扣。

有關 Turtle Beach 公司所生產的 MultiSound，是歷史上得獎最多的音效卡，也是世界上第一張 wavetable 音效卡，榮獲 PC Magazine、Byte……等年度大獎，現在又增加了一名新的家族成員…… MultiSound Monterey。

MultiSound Monterey 採用軟體式升級，只需更新驅動程式即可；另外採用獨家設計的傳達通道設計，從此不受 DMA 傳輸的限制。還有更讓您驚訝的功能：Sample Store 技術讓您能輕易地將一個 WAV 錄音檔轉成一個 MIDI 樂器音色。從此不再受到出廠內建音色數目的限制。

總代理　歌騰資訊：503-3011

亞洲套裝軟體系列

個人寶典

第二代強勁推出

功能大大的增強了

個人寶典 2

包含名冊、個人資料、益智遊戲、休閒、算命、實用類等多樣性系統。

【個人寶典・第二代功能增加特色】

1. 支援滑鼠
2. 多欄查詢功能
3. 自行選擇列印欄位
4. 自行選擇列印格式
5. [illegible]
6. [illegible]
7. 脫離DOS
8. [illegible]
9. 親友管理功能新增
10. [illegible]
11. 收支管理增設[illegible]統計、月份統計、明細統計
12. [illegible]
13. 提供更多元化休閒實用資料內容

系統功能：

一、名冊資料管理
1. 名片管理
2. 親友資料
3. 郵寄標籤

二、個人資料管理
1. 儲金管理
2. 收支管理
3. 行程管理
4. 會議管理
5. 發票管理

三、益智遊戲類
1. 俄羅斯方塊
2. [illegible]

四、休閒類
[illegible]

五、算命類
[illegible]

六、實用類
[illegible]

製作研發 亞資科技股份有限公司

定價 $1880元

1. 請就近向軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶亞資科技股份有限公司收。

PC族總動員　中獎名單公佈

一年一度PC族總動員普查行動統計結果已於62期公佈，編輯室依約邀集PC界軟硬體廠商提供獎項贊助，以感謝並鼓勵本刊讀者踴躍參與PC界之各項[illegible]（5/28正式邀集，5/31截止）提供了總[illegible]440個名額，總值新台幣263020元的獎額，使得本活動達到[illegible]%的中獎機率，獎項贊助[illegible]，共蒙其利的立場是我們所樂見，編輯室在此致上衷心的感謝並爲本刊讀者代謝各贊助廠商的熱情。由於正值台北國際電腦展覽期間有不少廠商參展，時間匆促聯絡不易（期間尚有週日之假期），不周之處尚請各方多加[illegible]。

智冠科技獎

（總值154910元）

● 紅底小牛領（164名）

市價900元

陳[illegible]揚（台北市）[illegible]
林[illegible]正（彰化市）[illegible]
徐秀珠（桃園市）廖祐章（高雄縣）
張郁雯（台中縣）蔣文正（台北縣）
[illegible]（三重市）郝國彥（台中縣）
[illegible]（台北市）劉安峻（台中縣）
[illegible]（板橋市）曾建雄（台北市）
戴正偉（新竹縣）王飛揚（彰化市）
黃瑜峰（高雄縣）張文財（高雄市）
陳世昌（台南市）徐永斯（台北市）
官人泰（台北縣）蔡建文（台中市）
[illegible]（基隆市）陳明賢（台中縣）
[illegible]凱（屏東市）劉竹茂（三重市）
[illegible]（高雄市）陳瑞青（彰化縣）
[illegible]（基隆市）吳明政（彰化縣）
[illegible]（永和市）黃相裕（台北市）
[illegible]（台北市）吳俊宇（台北市）
[illegible]（鳳山市）林伯彥（台南縣）
許智偉（中壢市）翁建彥（永和市）
鄭俊豪（台北市）連婉鈞（台北市）
曾國棟（台中縣）林書濬（高雄市）
戴嘉亨（高雄市）黃鼎鈞（花蓮市）
沈明均（雲林縣）謝文程（板橋市）
[illegible]（中和市）顏正旭（高雄縣）
陳慧禎（彰化市）鄭一泉（台南縣）
吳俊文（台中縣）易大中（永和市）
張芳瑋（板橋市）林書成（台北市）
陳韋安（新竹縣）周啟杰（永和市）
蘇峰嘉（高雄市）張耀文（台南縣）
宋國光（高雄市）陳炳鋒（台中市）
李昇峰（台北市）張志雄（南投縣）
詹宗憲（高雄市）蔣嘉偉（台中縣）
黃長昌（嘉義縣）蔡宗憲（桃園縣）
李孟軍（高雄市）趙笠琪（台北市）
周聖賢（台北市）吳振龍（台北縣）
朱慶瑞（高雄市）洪宗志（台北市）
杜易樹（台北市）楊鎮宇（高雄市）
林恒健（屏東市）黃華文（高雄市）
張崇豪（台北縣）董建村（台中縣）
鄭信雄（宜蘭縣）紀永盛（台中市）
鄭聰源（中和市）陳志雄（高雄市）
羅仰欽（高雄市）郭彥宏（高雄縣）
何明哲（台北市）游龍華（桃園縣）

[illegible]（花蓮市）
廖文堂（中和市）[illegible]（桃園市）
[illegible]（高雄市）黃建達（[illegible]）
陳[illegible]（基隆市）李建綸（[illegible]）
[illegible]（高雄市）廖瑞麟（[illegible]）
陳[illegible]（台北市）劉文龍（[illegible]）
[illegible]（新店市）楊俊偉（[illegible]）
[illegible]（台北市）徐德宏（[illegible]）
[illegible]（彰化縣）鄭俊賢（[illegible]）
[illegible]（[illegible]）[illegible]（板橋市）
[illegible]（彰化縣）黃金銘（高雄市）
[illegible]（高雄縣）施屹正（[illegible]）
[illegible]（台北縣）姚家良（[illegible]）
朱術華（台北市）林永超（[illegible]）
李宜學（台北市）蘇聖洲（高雄市）
張偉豪（高雄市）石啟峰（高雄市）
莊勝傑（高雄市）廖寬尊（[illegible]）
[illegible]（[illegible]）陳冠志（[illegible]）
王明輝（台北縣）林欣宏（[illegible]）
葉光甫（台南縣）謝志賢（[illegible]）
[illegible]（台北縣）陳智威（[illegible]）
楊子哲（台南市）林翔甫（[illegible]）
王宣文（[illegible]）[illegible]（[illegible]）
鄭伯雄（[illegible]）[illegible]（[illegible]）
林偉達（[illegible]）[illegible]（[illegible]）
曾鴻峰（[illegible]）陳建[illegible]（[illegible]）
張世鵬（[illegible]）陳[illegible]建（[illegible]）
李興仁（[illegible]）[illegible]
[illegible]
鄭安迪（[illegible]）[illegible]
[illegible]（[illegible]）[illegible]（[illegible]）
邱建鑫（[illegible]）[illegible]（[illegible]）
王信傑（[illegible]）[illegible]（[illegible]）
黃耀德（屏東市）楊信男（屏東市）
李宗群（台北市）[illegible]（高雄市）
吳[illegible]（[illegible]）[illegible]（[illegible]）
黃俊豪（[illegible]）李[illegible]偉（新竹縣）
[illegible]（嘉義市）吳明宗（桃園市）

● 射鵰英雄傳（一）小說一本

（86名）　市價85元

周廷翰（[illegible]）郭[illegible]（[illegible]）
劉文超（[illegible]東市）林[illegible]（宜蘭市）
孫崇傑（桃園縣）楊啟男（嘉義縣）
吳聖珂（台中市）李政賢（高雄市）
邱琮嘉（桃園市）李崴函（台北市）
詹建州（新竹縣）王建中（台北市）
葉宇哲（南投縣）劉啟傑（板橋市）

[illegible]（[illegible]北縣）李唐志（台北縣）
[illegible]（台中市）莊健宏（台中市）
[illegible]（新竹縣）呂重達（台中縣）
[illegible]（台中市）林旭昇（高雄市）
[illegible]（嘉義市）沈冶宵（台中市）
[illegible]（台中縣）洪[illegible]柏（台北市）
[illegible]（雲林縣）趙世中（台北縣）
[illegible]（[illegible]中縣）王仲強（高雄縣）
[illegible]（高雄市）宋華偉（台北市）
[illegible]（宜蘭縣）詹炎良（台中縣）
[illegible]（高雄縣）廖智偉（宜蘭縣）
[illegible]（高雄市）林兆麟（台北縣）
[illegible]
[illegible]（[illegible]雄市）林鉅德（桃園縣）
[illegible]（[illegible]雄市）吳貞鴻（台北縣）
[illegible]（[illegible]）易啟賢（台中縣）
[illegible]（[illegible]）楊朝陽（基隆市）
[illegible]（[illegible]）呂國華（台北市）
[illegible]（[illegible]）莊永新（台北縣）
[illegible]（[illegible]）張德雄（彰化縣）
[illegible]（[illegible]）陳健和（台中縣）
[illegible]（[illegible]）魏仁偉（台北縣）
[illegible]（嘉義市）許峰銘（高雄市）
[illegible]（高雄市）許偉華（桃園縣）
林俊超（台中縣）王聖元（彰化縣）
金崇偉（嘉義市）黃聖桂（台中縣）
[illegible]（雲林縣）陳相宏（桃園縣）
李政和（台北縣）黃秋智（台北市）
劉旭剛（台北市）李仲勝（宜蘭市）
徐振州（台南市）張嘉修（台北縣）
[illegible]子杰（台北市）尤冲鈞（台中市）
花建民（台北市）林清廉（台南市）
林宗安（台中市）郭錦翰（[illegible]）
張鴻州（台中縣）李竣銘（台北[illegible]）
黃賀德（台北縣）賴家翌（台中[illegible]）
陳志傑（台北縣）江[illegible]榮（[illegible]）

微體科技獎

（總金額18600元）

● 神霸卡Super Star（1名）

市價8500元

[illegible]（[illegible]林縣）

● 神霸卡HAYDN（1名）

市價3500元

[illegible]大偉（高雄縣）

● 神霸卡ZO（2名）

市價1500元

林維源（台北市）謝勇任（高雄市）

● 神霸卡GAME STAR（3名）

市價1200元

吳志昌（新營市）高晴秀（三重市）
[illegible]（台北市）

大宇資訊獎

（總值16200元）

● 軒轅劍貳（20名）

市價570

黃[illegible]（[illegible]）[illegible]（台南市）
林[illegible]（[illegible]林縣）[illegible]水[illegible]（台北市）

劉俊毅（台北市）徐建智（桃園縣）
董勇卿（台北市）黃星元（台北市）
楊振和（台中縣）李宗翰（台南市）
林君威（台東縣）黃意堅（桃園縣）
連育駿（台北市）蔡孟勳（新莊市）
丁威志（彰化市）鄭東杰（台南縣）
陳紅安（中壢市）鍾文生（台北縣）
沈增樂（台南縣）王明偉（台中縣）

● 台灣十六張麻將（10名）
市價480元
張天祺（桃園縣）邱威儒（高雄市）
陳書千（台北市）金慎達（台北市）
詹德鋒（台中市）詹朝乾（桃園縣）
呂岐洲（台中縣）楊濬嶸（台北市）
謝靖平（雲林縣）陳哲源（彰化市）

熊貓軟體獎
（總值10400元）
● 三國志武將爭霸 20名
市價520元
張師誠（花蓮市）[illegible]（台中縣）
[illegible]（桃園縣）陳[illegible]（高雄市）
[illegible]（台北市）周建松（台北市）
[illegible]（屏東縣）葉鈺豐（三重市）
[illegible]（板橋市）[illegible]（台中市）
[illegible]（台東市）劉士誠（桃園縣）
[illegible]（台北縣）吳政昌（桃園縣）
[illegible]（高雄縣）李軍晨（新竹市）
[illegible]（中和市）[illegible]
[illegible]（台北市）[illegible]（板橋市）

勤益電腦獎
（總值10250元）
● 聲霸卡 65-32（1名）
市價[illegible]元
[illegible]（高雄市）
● 聲霸卡 [illegible]（1名）
市價4300元
孫維澤（嘉義縣）

天堂鳥資訊獎
（總值8800元）
● 西遊記[illegible]（10名）
市價480元
[illegible]
張佑成（高雄市）余[illegible]（台北市）
[illegible]
陳威雄（台中縣）陳光華（高雄市）
黃明賢（中和市）[illegible]

● 美女[illegible]（5名）
市價420元
[illegible]
[illegible]
[illegible]（花蓮市）

● 麻將情趣屋（5名）
市價380元
吳民元（新店市）[illegible]（鳳山市）
沈劍宏（台北市）楊家儀（台南市）
陳建鎬（台中市）

新藝獎（總值8490元）
● 美少女戰記（10名）
市價499元
[illegible]（彰化縣）白[illegible]（台中縣）
[illegible]（花蓮縣）[illegible]
王[illegible]（台北縣）[illegible]（板橋市）
[illegible]（台中市）[illegible]（高雄市）
黃[illegible]（桃園縣）[illegible]
● 銀色彈珠台（10名）
市價350元
[illegible]（台中市）黃守強（高雄縣）
馬國志（台北市）吳家鑫（新竹市）
[illegible]（新竹縣）江[illegible]（台北縣）
陳[illegible]（台北市）[illegible]（台中縣）
王[illegible]（高雄市）[illegible]（台南市）

聲光獎（總值8000元）
● 音寶 888（1名）
市價8000元
[illegible]（台北市）

松崗電腦獎
（總值7500元）
● [illegible]戰記（5名）
市價580元
[illegible]
[illegible]（台北縣）陳[illegible]（嘉義市）
[illegible]
● [illegible]（5名）
市價560元
[illegible]（台南縣）鄭[illegible]（台北市）
[illegible]
[illegible]（宜蘭市）
● 俄羅斯拼盤 DOS 版（5名）
市價360元
[illegible]
[illegible]
[illegible]（台北縣）

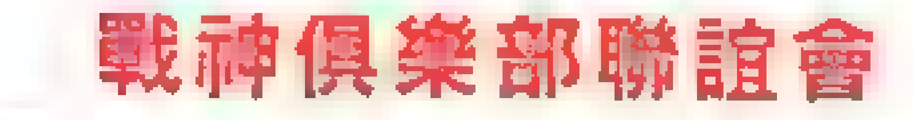
漢堂國際獎
（總值5200元）
● 大戰略 II（10名）
市價520元
吳宗哲（台北市）李[illegible]（台南縣）
[illegible]（新莊市）李[illegible]（台中縣）
[illegible]
[illegible]
李[illegible]（桃園縣）李[illegible]（高雄市）

軟體世界雜誌獎
（總值5000元）
● 軟體世界雜誌七月號一期
（50名）　市價100元
周[illegible]（金門縣）[illegible]（高雄市）
李[illegible]（彰化縣）林[illegible]（台南市）
[illegible]（台中縣）歐陽[illegible]（台中縣）
[illegible]（雲林縣）孔祥軒（桃園市）
[illegible]（桃園縣）李[illegible]（嘉義縣）
郭守邦（鳳山市）李[illegible]（金門縣）
陳正華（台中縣）[illegible]（新竹縣）
張天一（台北市）[illegible]（新莊市）
張[illegible]（台中市）李[illegible]（台北市）
[illegible]（南投縣）陳[illegible]（台中市）
[illegible]（中和市）劉[illegible]（台北市）
[illegible]（台北縣）林[illegible]（台北市）
[illegible]（澎湖縣）謝[illegible]（新竹市）
[illegible]（澎湖縣）黃[illegible]（台北市）
[illegible]（鳳山市）[illegible]（台北縣）
[illegible]（新竹市）陳[illegible]（台北縣）
郭[illegible]（基隆市）吳[illegible]（高雄縣）
林[illegible]（台北市）[illegible]（桃園縣）
[illegible]（南投縣）[illegible]（台北縣）
陳[illegible]（嘉義市）[illegible]（南投縣）
郭世昌（台北市）林[illegible]（高雄市）
李[illegible]（台中市）林[illegible]（台北市）
[illegible]（台北縣）[illegible]（新竹市）
[illegible]（高雄市）[illegible]（台中縣）
林[illegible]（台南市）江[illegible]（嘉義市）

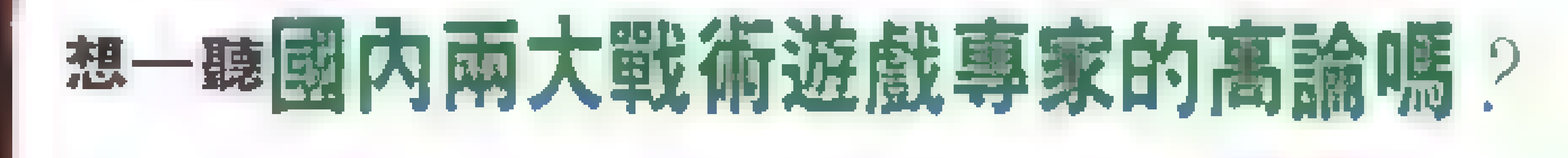
精訊資訊獎
（總值4920元）
● 美少女夢工場2（2名）
市價[illegible]元
[illegible]
● [illegible]（2名）
市價460元
[illegible]
● [illegible]（2名）
市價450元
黃[illegible]（台北縣）[illegible]（高雄縣）
● 危城爭霸（2名）
市價[illegible]元
[illegible]
● 飆車小子（2名）
市價420元
林[illegible]（台南市）王[illegible]（台北縣）

亨和企業獎
（總值1750元）
● PC-TWIN（5名）
市價350元
[illegible]（鳳山市）
[illegible]（高雄市）
陳[illegible]（中和市）

主辦單位：軟體世界雜誌社
贊助廠商　大宇資訊有限公司　天堂鳥資訊有限公司　亨和企業有限公司　松崗電腦圖書資料有限公司
智冠科技有限公司　勤益電腦股份有限公司　[illegible]體科技有限公司　新藝股份有限公司
精訊資訊有限公司　熊貓軟體股份有限公司　漢堂國際資訊有限公司　聲光有限公司



戰神俱樂部聯誼會



想一聽國內兩大戰術遊戲專家的高論嗎？

想一睹國內兩大戰略遊戲奇才的風采嗎？

李軍先生

—— CGW佈陣藝術十年

賈宓先生

—— 決戰首席程式師

請密切注意上檔時間22

戰略遊戲演講座談會

戰神俱樂部主辦

電腦遊戲世界協辦

參加辦法：本次演講座談會將優先開放給戰神俱樂部會員報名參加，參加戰神俱樂部請參閱電腦休閒世界出品之「戰神Ⅱ」產品所附之報名表格，場地座位有限，戰神俱樂部會員將會在近期收到本次座談會邀請函及報名表

聲明啟事

敬告各界及 BBS 站：

本公司於 1993 年設計研發的中文電腦遊戲「勇者鬥惡龍Ⅱ」，因日本 ENIX 公司不同意在台灣發售，本公司已中止此一遊戲的開發。近日有本公司不肖離職員工將此一未開發完整的版本流傳至坊間的 BBS 站，令一般的電腦使用者誤以為此為 SHAREWARE 軟體，嚴重侵犯日本 ENIX 公司及本公司著作權，本公司將追究此一事件之責任外，並呼籲各 BBS 站及使用者切勿再任意拷貝、陳列以及散佈本軟體，以避免觸犯著作權。

精訊資訊有限公司

董事長　李瑤民

過癮透頂

瘋狂大飆車

爾後，喜愛賽車的玩家們將不必出門，照樣飆得過癮！！

這熱門光碟是由美商邁點公司和 THE SOFTWARE TOOLWORKS,INC. 公司簽約，獨家精心製作發行中文版。美商邁點（POINT ASIA,INC.）在 1993 年初成立於美國舊金山，該公司擁有自屬的 AUDIO STUDIO 專門從事 CD 光碟的配音、配樂業務，在當地頗負名氣，負責人即資深 PRODUCTION 經驗的夫妻檔 MR STEVE LEVENTHAL 和王新蓮小姐。

美商邁點公司鑒於國內光碟玩家的激增，勢必蔚為一股風潮，對於軟體之需求量可見一般，如何從五花八門中擇取實用性便是一門學問，該公司針對國內市場玩家品味，即將推出精緻純熟的軟體，而太易資訊股份有限公司（即國內著名的太易輸入法發展廠商）目前取得美商邁點公司在台獨家總經銷權，玩家們可透過該公司取得最新資訊，成為名符其實的「新新玩家」。

「瘋狂大飆車」英文原名是"MEGARACE"，這是 1994 年美國 THE SOFTWARE TOOLWORKS,INC. 公司最主力推動的 CD GAME TITLES 之一。包括超過 20 分鐘的全螢幕 DIGITIZED VIDEO 精心設計 15 個未來世界，任你在千變萬化的 3D 軌道上一路馳騁到未來巔峰，並可享有殲敵的樂趣，比起一般電玩可能遇到的驚險，絕對還有過之而無不及！在遊戲中，特別邀請名電視主持人及舞台喜劇演員曾國城先生擔任中文配音，製造出相當本土化的幽默。使用本軟體所需的配備其實很簡單，只要具備 DOS 系統就可以上陣。

談起王新蓮，相信您記憶猶新，她就是著名的歌手兼唱片製作，雖然久未在螢光幕出現，但是魅力依然十足，不減當年。這對夫妻檔，長期往返於太平洋兩岸作深入的市場調查，深覺欲全面拓展 CD 光碟的市場，必須做本土化的根植工作，於是積極地引進一系列精緻的 CD TITLES，對國內的光碟玩家而言，無疑是一大喜訊，這場世紀光碟大饗宴即將要盛大展開囉！

根據甫取得在台獨家總經銷權的太易資訊市場部經理江金樹表示，「瘋狂大飆車」中文版剛剛出爐，將大大地提昇一般原版電玩軟體的親和力，它生動刺激的情節，必也能滿足賽車玩家追求風馳電掣的速度感。對於有幸能被美商邁點公司青睞，太易資訊表示將把握此合作機會，積極打開國內光碟市場，往後並將陸續推出一系列高品質的光碟產品。江金樹同時表示，太易資訊前不久已成立「典藏家俱樂部」，宗旨即在推薦一系列高品質的光碟軟體。對於喜愛光碟的朋友，建議您先作好深呼吸，準備與最新登場的「瘋狂大飆車」進行一場顫慄、震憾的世紀冒險之旅，保證令您耳目一新，不失所望。

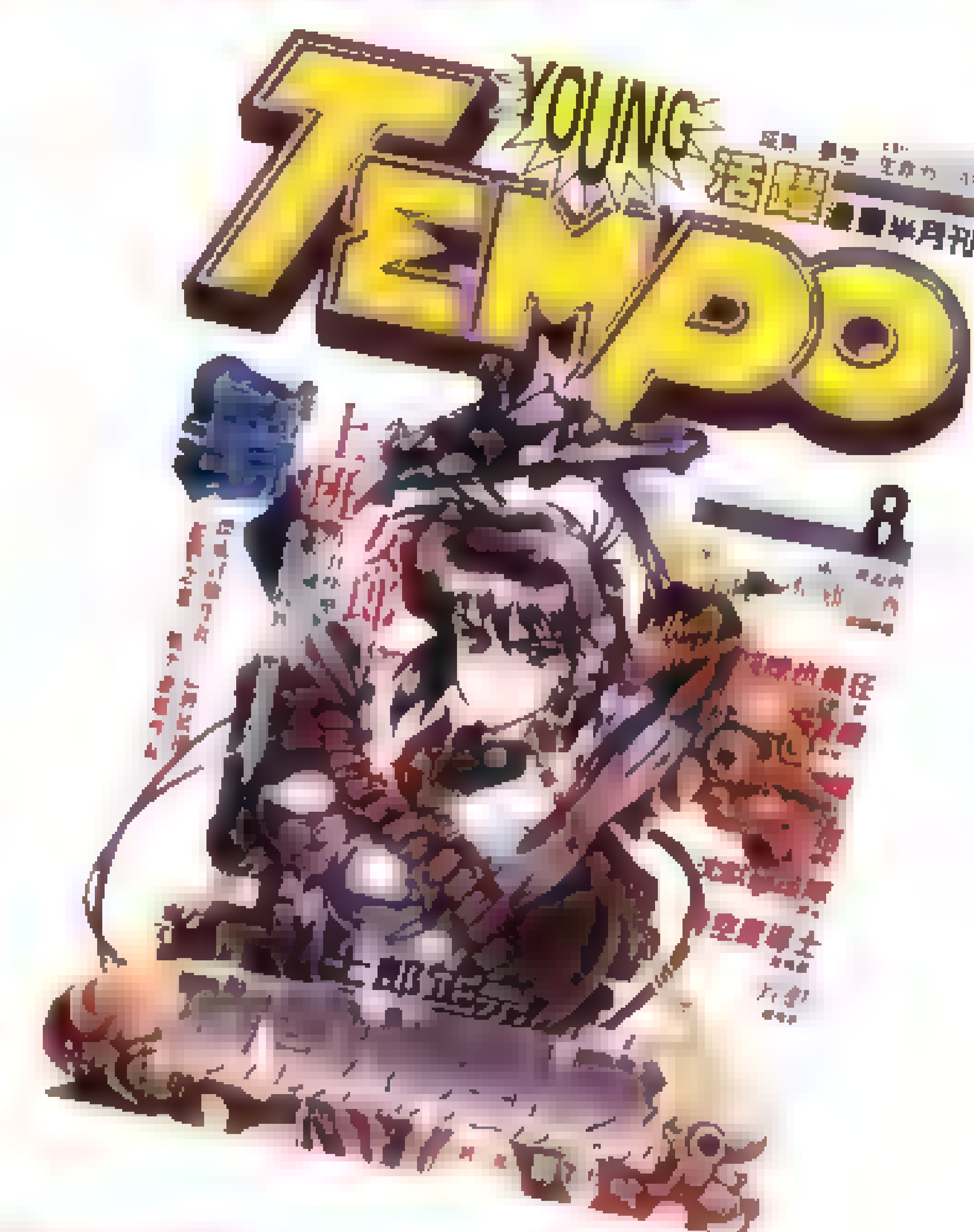
特別值得一提的是，玩家們一定要認明有清楚標示版權所屬公司的合法光碟軟體，也就是認清邁點那個會走路的 CD 光碟標誌，那是誠信與品質的保證。太易資訊為了回饋玩家的愛護與支持，特地舉辦摸彩活動，凡寄回產品內所附之摸彩券，即可參加抽獎活動，獎品非常豐富；另外，所有「瘋狂大飆車」玩家都可獲得超時空駕駛執照乙張，並可參加暑期舉辦的「瘋狂大飆車」賽車比賽活動。玩家們這回可要把握先機，趁早飆飆！

啟亭科技將推出[illegible] 64 位元全彩繪圖加速卡 ATI Mach 64

當 Intel、IBM 及 VESA 協會都推出 64 位元的電腦架構時，我[illegible]應該可以預測 64 位元的[illegible]台已[illegible][illegible]拉起序[illegible]，啟亭公司[illegible][illegible]推出[illegible] ATI Mach 64 正是因應此一趨勢所作的產品規劃；Mach 64 為新一代的[illegible][illegible]加速卡除[illegible][illegible]本身[illegible][illegible]加速的功能外，採用 4K EEPROM 作儲存基本系統資料的設定。Driver 本身具有全彩自動偵測功能，在 Windows 下選擇色彩、解析度皆不需 Reboot 可提供 1280x1024（4M）、1024x768（4M）、800x600、640x480 全彩模式，ZOOM in/out 的屬眼功能等…電腦是設計給人類使用的，一切人性化的訴求，將是所有電腦相關產品的主要目標，啟亭 Mach 64 就是符合人性化及專業級的全彩繪圖加速卡。

最具現實、震撼性、成熟化的青年／成年漫畫雜誌！！
告別「漫畫雜誌＝兒童讀物」的過時觀念

⊙傳奇的・冒險的・政治的・寫實的・人性的・愛情的・熱血的・感性的・性感的……一擧收錄！！——精銳盡出〈活躍〉不斷！！



★在漫畫雜誌進入「戰國時代」的1994，
依然突出而耀眼，就是《YOUNG TEMPO》！！

贈閱活動

姓名：________________

地址：________________

電話：________________

性別：________ 年齡：________

職業：________________

贈書活動

TEMPO

★請在6月31日前將資料填好，沿虛線剪下並附上回郵20元，一併用信封寄回：新店市復興路45號6樓／活躍漫畫雜誌社收，即免費送您過期活躍雜誌一本，早寄早送，送完爲止。

尖端出版有限公司

「發燒話題焦點書」特報

3D立體視覺書強力推薦

《立體視覺急轉彎》

妙不可喻

定價：150元

《3D立體視覺急轉彎2》

更上一層樓

定價：160元

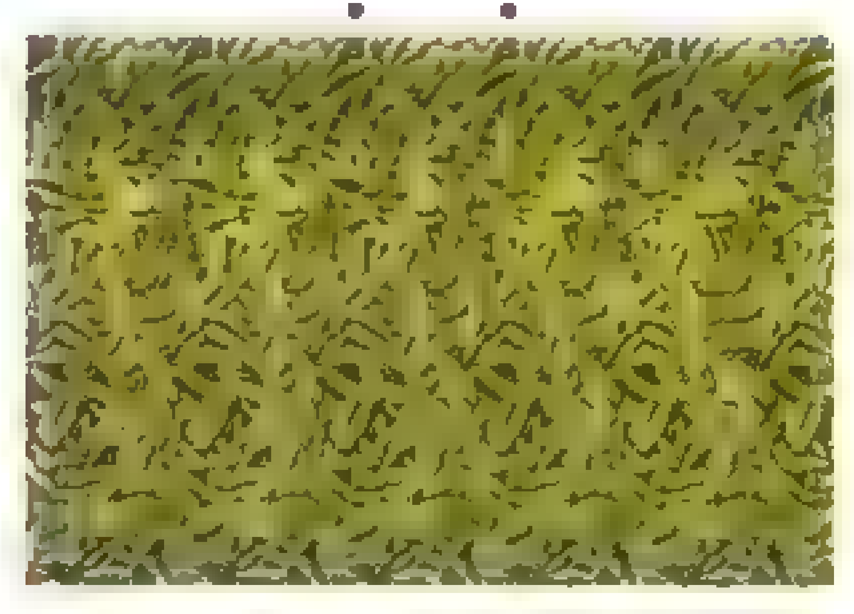
《3D立體視覺急轉彎3》

柳暗花明又一村

定價：160元

不要只被美女、情侶和飛天獸迷惑了，您可發現了圖中有座中古世紀的城堡？（圖取自《3D立體視覺急轉彎2》）

全省各大書局有售

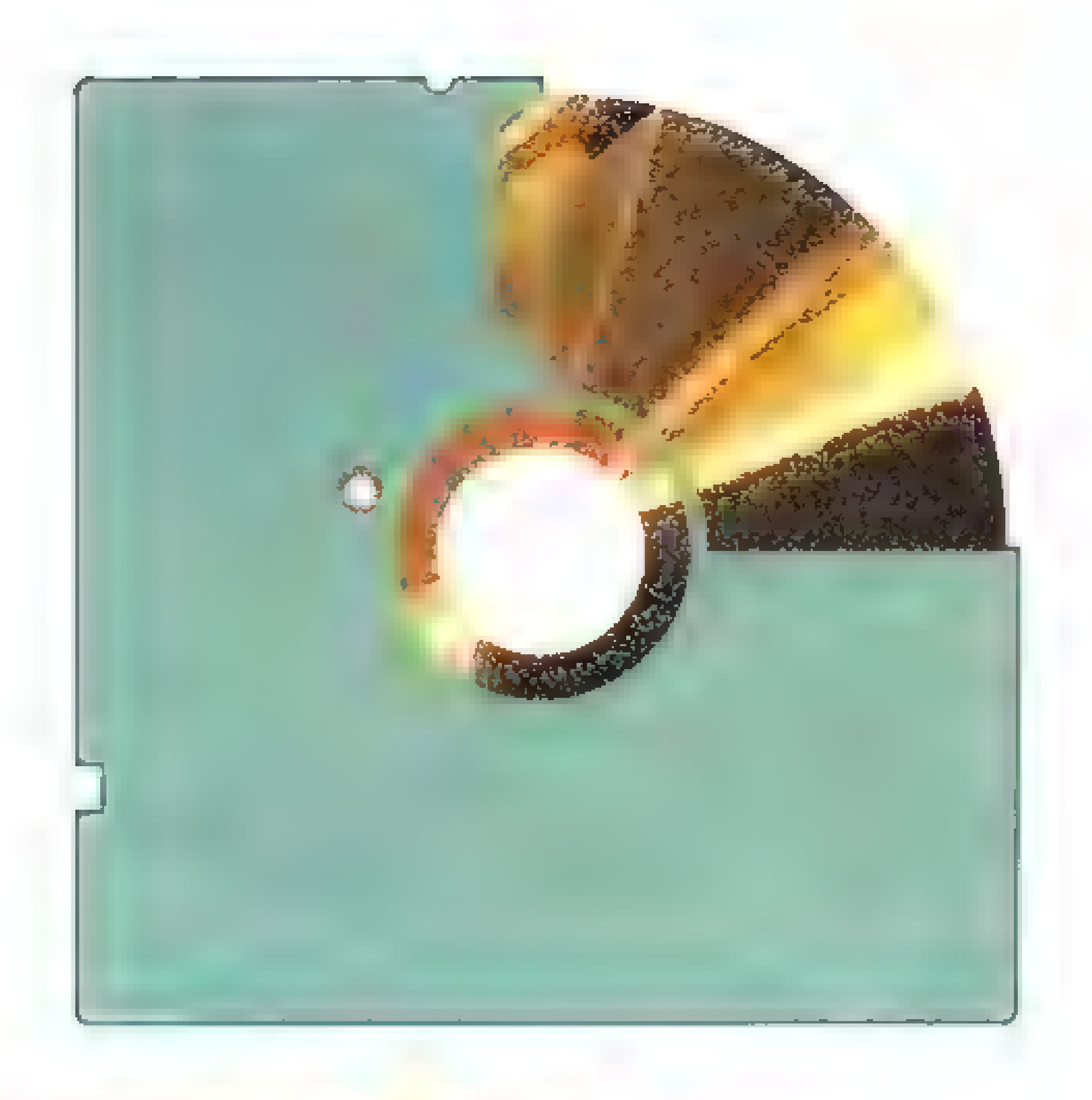


3D123劃撥特惠專案

凡83年6月30日前劃撥，可享受特惠價＋掛號寄書
（掛號費本公司支付）

1.《立體視覺急轉彎》一本140元（原價150元）
2《3D立體視覺急轉彎2》一本150元（原價160元）
3.《3D立體視覺急轉彎3》一本150元（原價160元）
4.三[illegible]
5,任購兩本特惠價260元
6,購買四本及四本以上，每本僅需125元
本雜誌讀者獨享，請速搶購！（請註明欲購書名、數量）

劃撥帳號：05622663－ 劃撥帳戶：尖端出版有限公司



83年度第五屆
金磁片獎全國休閒軟體設計大賽

一　主旨：

1 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。

2 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。

3 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。

4 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二，主辦單位：

智冠科技有限公司　**中國時報**　財團法人資訊工業策進會

協辦單位：

中華民國資訊軟體協會　台北市電腦商業同業公會　亞資科技股份有限公司

三　比賽方式：為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立「遊戲組」、「創意腳本組」、「遊戲動畫組」、「遊戲配樂組」四個組別，其用意則是鼓勵各方面人材之踴躍投稿，參賽作品可依作者自行創作之作品認定其所屬之組別，分別投寄參賽，每個作品限參加一項組別，不得重覆報名。

＊遊　戲　組＊為鼓勵休閒軟體之程式創作，本組涵蓋所有遊戲（智育動作、戰略模擬、角色冒險）之整體創作，不分遊戲類別。此獎特別針對休閒軟體之整體程式寫作，不與其他各組重疊。

＊創意腳本組＊為鼓勵國人對休閒軟體之設計創意，脫離以往抄襲模仿之風氣，讓一些不會程式寫作，但有獨特創意的國人也能參與比賽，特別設立此獎。不與其他各組重疊。

＊遊戲動畫組＊為鼓勵國人對休閒軟體之繪畫技巧，提昇國人電腦繪畫水準，讓美術創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦動態繪畫創作技巧，不與其他各組重疊。

＊遊戲配樂組＊為鼓勵國人對休閒軟體之音樂技巧，提昇國人電腦配樂水準，讓音樂創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦音樂創作技巧，不與其他各組重疊。

四、獎品與獎金：

＊遊　戲　組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎二名，銅牌獎三名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳拾萬元整，獎盃乙座。
2 銀牌獎二名：可各得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。
3 銅牌獎三名：可各得獎金新台幣拾萬元整，獎盃乙座。
4 優　勝五名：可各得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。

以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

＊創意腳本組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。
2 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
3 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
4 優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

＊遊戲動畫組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
2 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。
3 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
4 優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

＊遊戲配樂組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
2 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。
3 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣三仟元整，獎盃乙座。
4 優　勝五名：可各得獎金新台幣壹仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

五、參賽者資格：

A 主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎盃、獎金。
B 主辦單位智冠科技有限公司對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。
C 參賽者必須為中華民國國民、港澳居民（含大陸地區）或旅外華僑。

六、參賽條件：

＊遊　戲　組＊

1 可顯示彩色之 IBM PC 或 100 %相容機型之休閒軟體。
2 須為尚未發表或流傳之創作作品。
3 參賽作品必須附作品之執行程式及操作手冊。

＊創意腳本組＊

1 參賽作品須以書面方式附，創意腳本概念、人物或內容設定、操作規則、場景規劃、地圖或圖形規劃、劇情或內容資料等（越詳細越好），字跡須端正（也可用電腦報表輸出方式投稿）。
2 須為尚未發表或流傳之創作作品。

＊遊戲動畫組＊

1 可顯示彩色之 IBM PC 或 100 %相容機型。
2 參賽作品，須附作品動畫執行檔及圖形檔，動畫執行時間須在 10 秒以上。
3 須為尚未發表或流傳之創作作品。

＊遊戲配樂組＊

1 可顯示彩色之 IBM PC 或 100 %相容機型。
2 作品須支援 Ad Lib、Sound Blaster、Sound Blaster PRO、MT 32、SCC 1、LAPC 1、PRO Audio Spectrum 16 等，其中任何一種音效卡。
3 參賽作品，須附作品音樂執行檔及音樂檔並儲存於磁片中，音樂執行時間限 20 秒以上，30 秒以內。
4 須為尚未發表或流傳之創作作品。

以上參賽作品，經投稿報名後未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。參賽作品若引發著作財產權糾紛，其法律責任由原作者自行負責。

七、參賽辦法：

1 報名時間 83 年 8 月 31 日截止收件，以郵戳為憑。

2 報名參賽者必須連同作品及參賽作品資格所註相關資料，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：

高雄郵政 32 80 號信箱第五屆金碟片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

八、頒獎日期：預訂於 10 月 02 日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。

九、評選時間：

A 第一次初選 83 年 9 月 6 日至 10 日

B 第二次初選 83 年 9 月 11 日至 12 日

C 決選 83 年 9 月 18 日至 19 日

報名表

83年第五屆金碟片獎全國休閑軟體設計大賽報名表

<table>
<tr><td colspan="2">姓名：</td><td colspan="2">性別：男、女</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>身份證字號：</td><td></td><td colspan="2">聯絡電話：</td><td colspan="2">(H) (O)</td></tr>
<tr><td colspan="4">職業： 公司或學校名稱：</td><td colspan="2">參加組別：</td></tr>
<tr><td colspan="3">聯絡住址：</td><td colspan="3" rowspan="2">作品（中文）
：
名稱（英文）</td></tr>
<tr><td colspan="3">永久住址：</td></tr>
<tr><td colspan="6">經歷：</td></tr>
<tr><td colspan="6">創作動機：</td></tr>
</table>

（歡迎複印使用）

一、以上個項請以打字或正楷填寫。

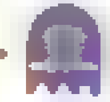
二 參加組別請確實填寫。

三 參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊、報名表，並附參賽者之身份證正反面影印本及照片兩張（ 參賽者如兩人以上須同時繳交身份證正反面影印本，照片兩張及報名表 ）以限時掛號寄至：

高雄市郵政 32-80 號信箱第五屆金碟片獎評審委員會收

（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

四 詳情請洽智冠科技有限公司企劃課活動組聯絡電話 07 384 8088 轉 279 或 278

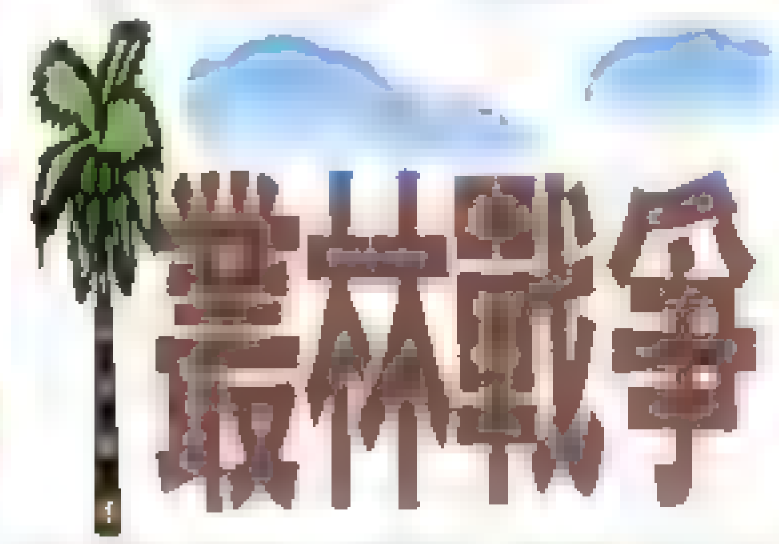


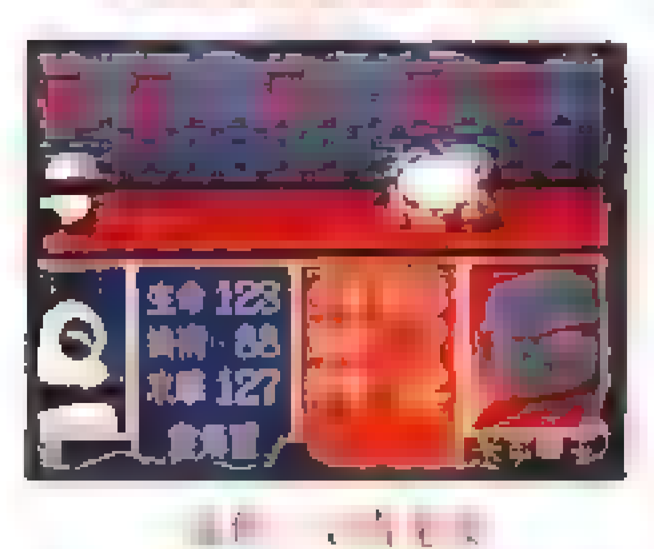
/L. C. J

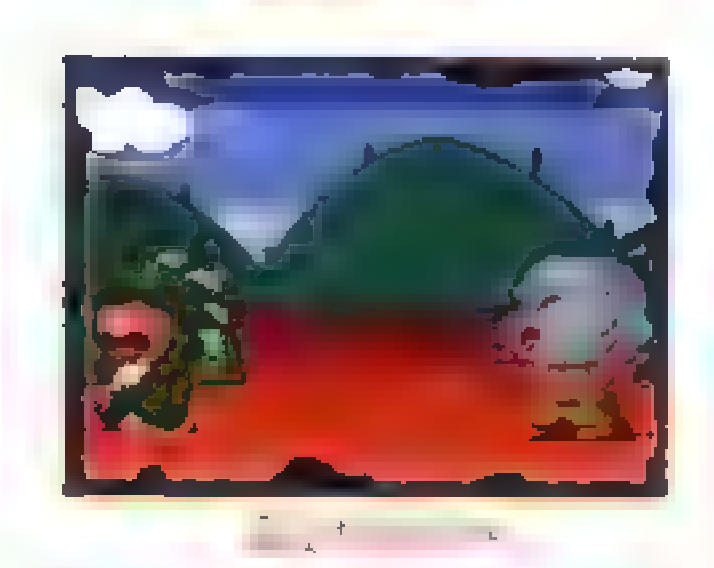
叢林戰爭的人物造形蠻可愛的，而且思考的速度也很快， AI 方面明顯地可以看出比同類形的魔法世紀及天使帝國高；雖然有以上的優點，但是卻彌補不了最大的致命傷 -- 不能隨時存檔及沒有休息恢復體力的指令。因此，如果不小心走錯一步的話，可能下個回合就會遭受重大的損失。

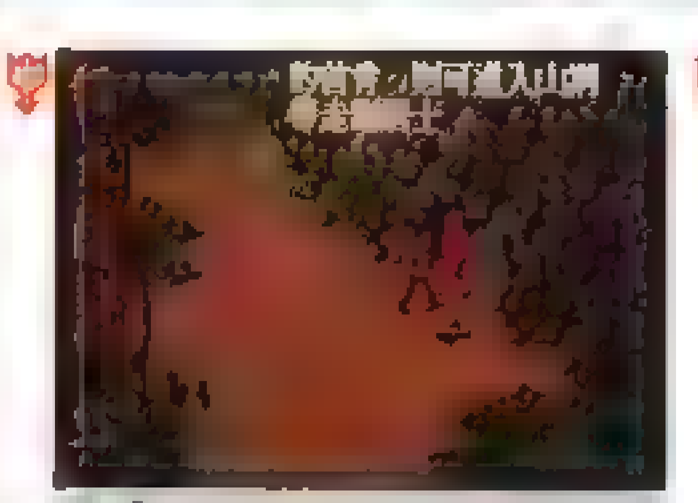
筆者破關之後，有一種喜悅的感覺油然而生；那種感覺並不是成就感，而是脫離苦海的喜悅。因爲筆者有多次在差幾步就可以存檔的情況下，竟然發生當機的悲慘情況；雖然不知道是程式寫得不好，或是我的主機相容性不佳，但是那種感覺眞是刻骨銘心的痛。如果不是爲了讓各位看到結局，並且滿足本人的「破關癖」，這套遊戲早就被我「三振出局」了。

平心而論，叢林戰爭有機會成爲像天使帝國及魔法世紀一樣受歡迎的遊戲；但是因爲關數少，怕玩家太早破關所加上的限制 -- 存檔及休息指令，使玩遊戲的輕鬆與樂趣都失去了，實在値得改進。希望如果開發第二代時，能夠注意這兩點。



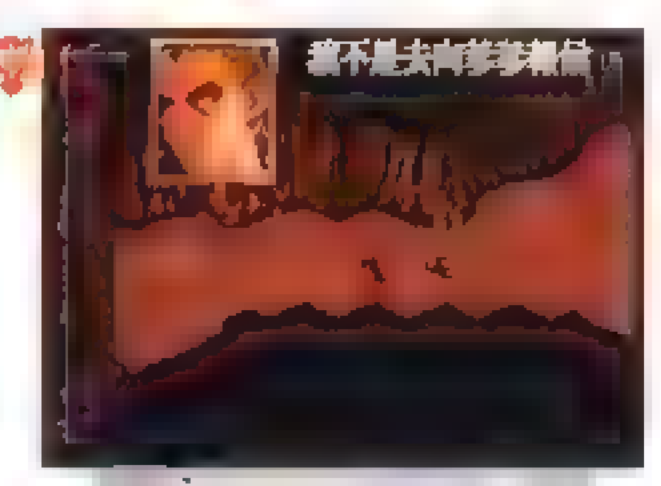






洞口大師要六派首肯方允進入

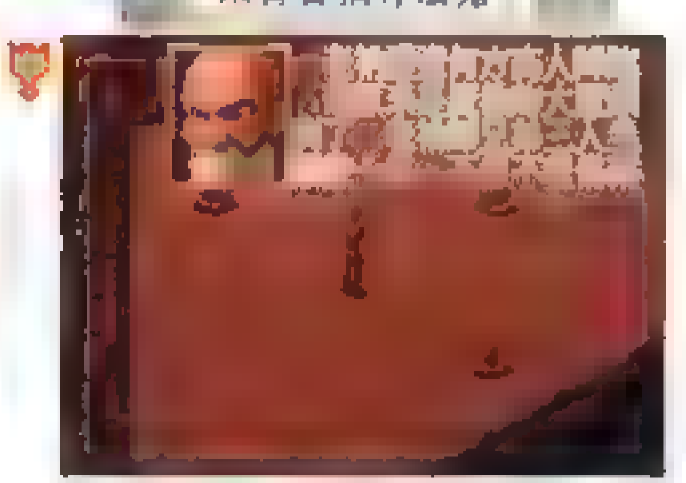
與魔多幫初次交手



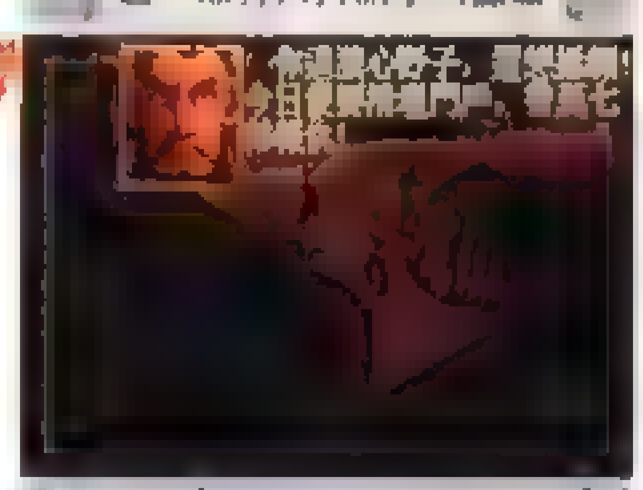
宋青書搞什麼鬼？

逐一取得六大派掌門諒解

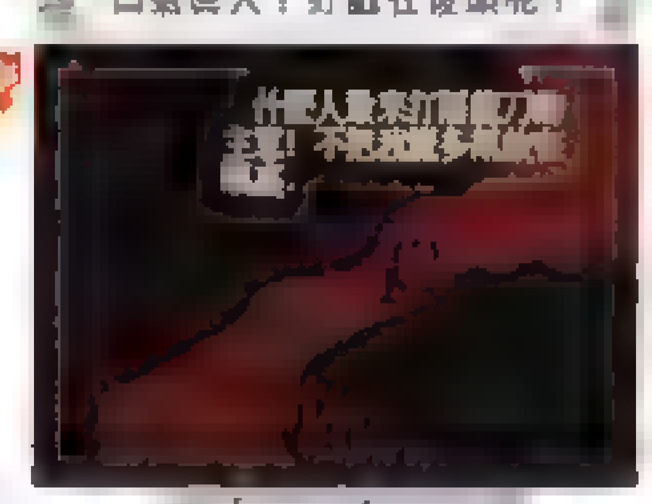
口氣真大？好戲在後頭呢！



義父爲少林三大神僧看守



三位師叔伯誤會無忌殺害莫七叔



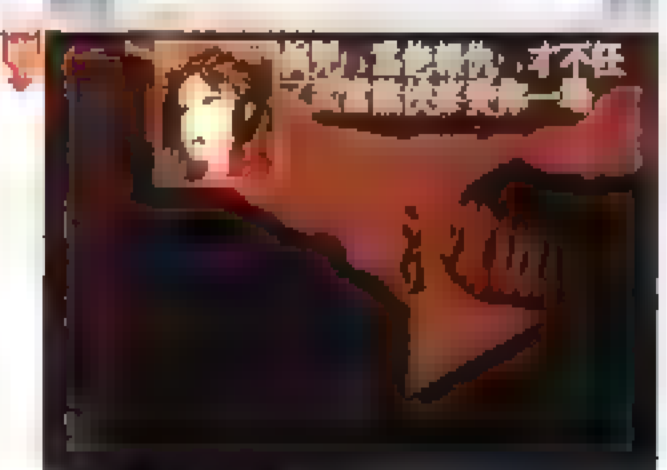
哇？攔一靈？

爲救義父只有與三大神僧會會

情非得已與三位師叔伯交手

這趟「硬斗」喔，

正所謂冤有頭債有主



佳人鼓勵，相信真相終大白

終於戰至一兵一卒

謝遜與成崑的世紀大對決

／ALEX

義父勝後竟然自廢武功

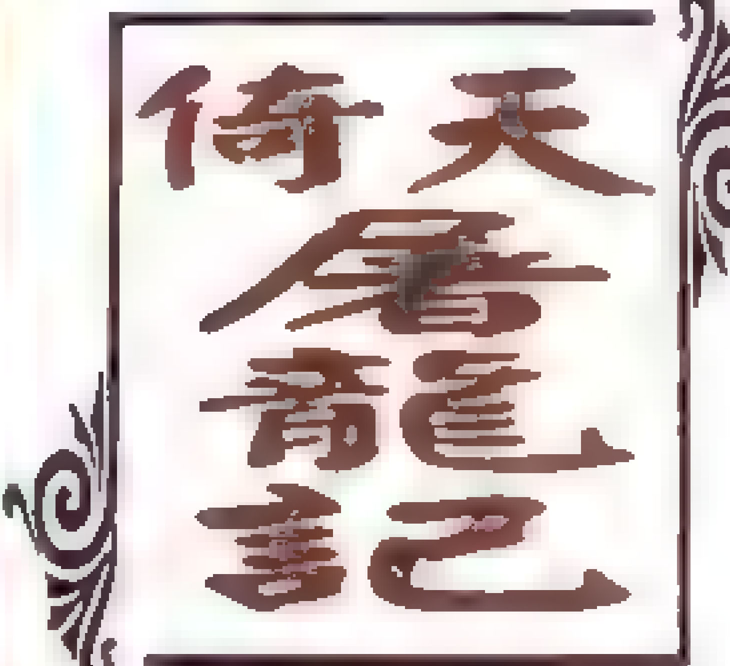
謝遜遁入空門，拜於空聞門下

沒戲唱了，走吧！

楊逍繼任教主，後爲朱元璋所害

謝遜出家以謝前罪

張無忌與趙敏同享畫眉之樂



備受萬方矚目的軟世新作—倚天屠龍記終於日前以雷霆萬鈞的強勢推出問市。遊戲中的戰鬥模式可謂一新國內自製RPG遊戲迷的耳目，惟敵人的戰鬥力之強，堪稱罕見。如欲順利過關，除了準備好衛生紙擦鼻血外，更得兼具超人的「等」得功夫，耐性的邊打邊休息、療傷，物品的使用更得花在刀口上，否則，保證您府上一遍哀嚎聲迭起。

戰鬥時須充分巧妙運用人物可移動的格數妥爲算計，如人物可移動三格時，則最多只能先移兩格，留下一格數作爲攻擊、休息或療傷之用，除非有把握，否則只落得多挨一記悶棍而已。

如若多人對戰，則可運用「傳功」之妙予敵人痛擊，但對於我方生命力與戰鬥力較弱為人物，千萬別忘了適時補充能量。所幸非主角人物落敗後遊戲尚不會結束，這是辛苦戰鬥時頗爲「人道」的設計。

遊戲接近尾聲時，張無忌得獨自一人面對多場硬仗，筆者採用穩紮穩打方式才得過關。即面臨眾多敵人時，先退到螢幕最右下，如此敵方只能一人上陣，耐心的循環攻擊、休息和療傷才有獲勝機會。此險招只適用在敵方只用刀砍而不會隔空發功時，否則，二、三人連成一線接連對您發功，若還不死未免也太無天理了。

擊敗小嘍囉後，上前一格將敵方主將引至身旁，安全格（最右下一格）切勿被堵死，如若大勢已去別逞強，先退至安全格將體力與內力補足（敵方亦同時補足）後再上前出兩記狠招（聖火令神功）予敵人重擊，若接連兩記都擊中才初現勝仗契機，到緊要關頭輔以補充體力物品，一舉擊潰對手，反之則將死路一條，別硬撐。

筆者於少林寺後山山洞內，從一進入到救著金毛獅王謝遜過程中，總計有四場戰役，敵人共有十五人，最終之戰是謝遜與成崑的大對決（玩者控制謝遜）。由於專心於戰鬥之中未知遊戲結尾將屆，待獲勝後只看到幾張結尾劇終文持圖片外，連個動畫慰勞都付之闕如，不免油然昇起一股失落感……。

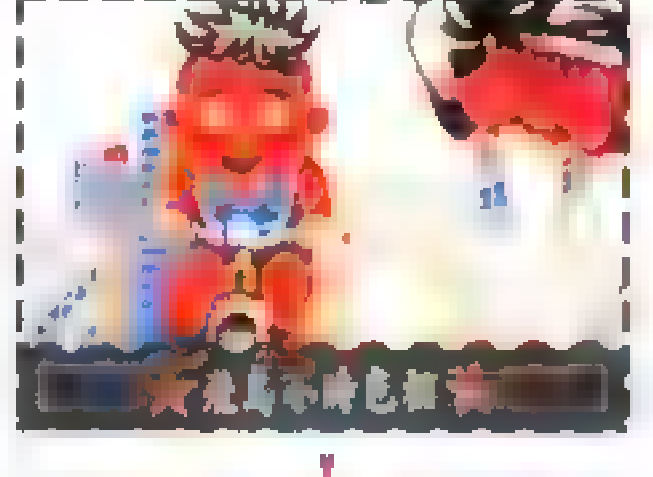
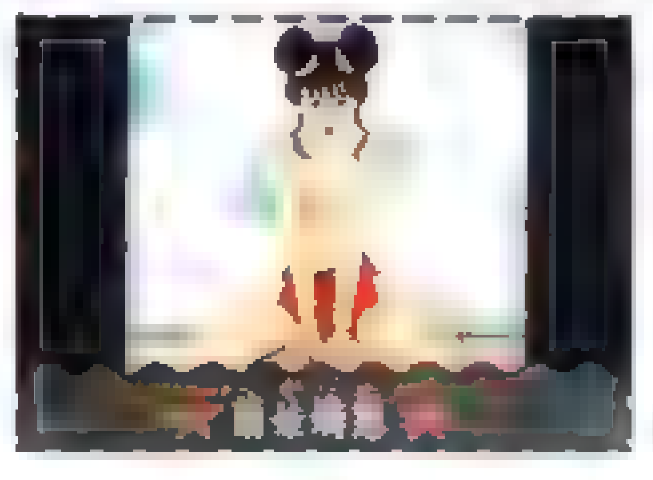
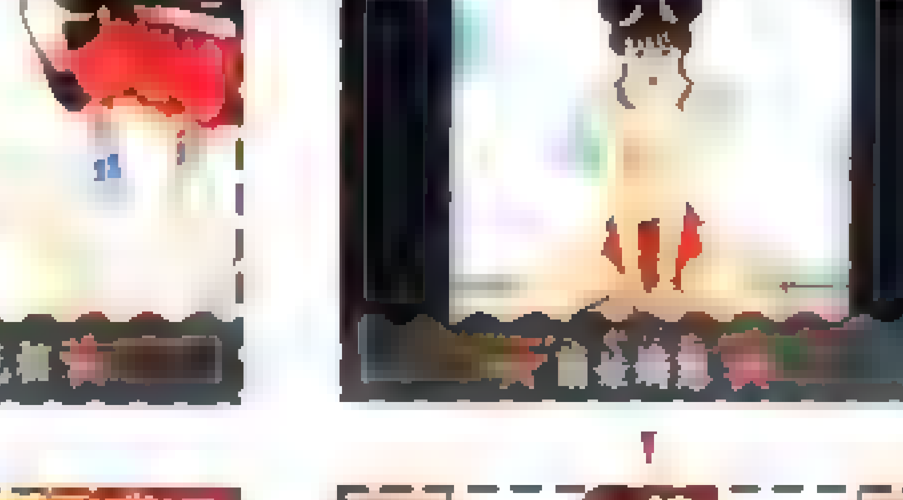
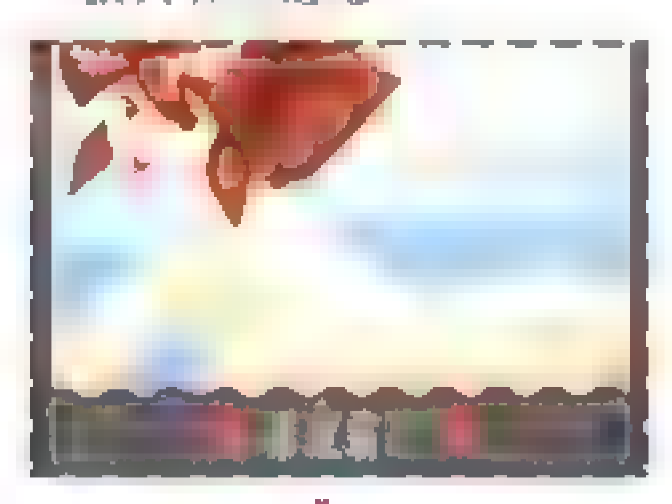
劇尾張無忌拿到九陰眞經，「這又是另一個故事了」，莫非就是蝴蝶谷客棧中一酒店所說的天龍八部？且拭目以待。

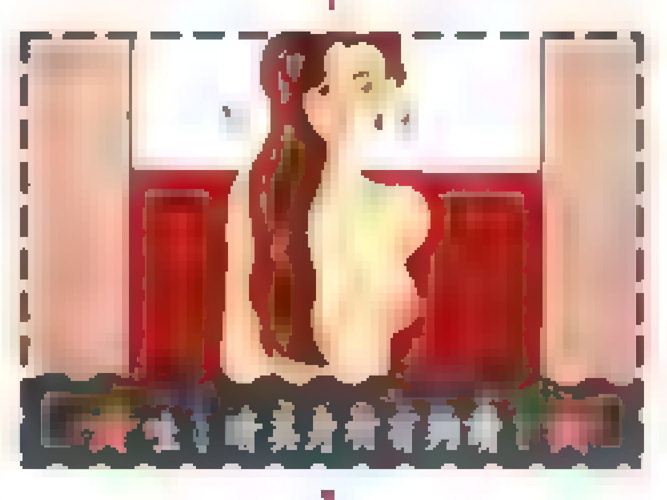
/ 飛仔

飆車小子

一個愛飆車的小子，碰上一群女飛車黨，展開了一場慘無人寰的——啾！不是，是一場良性循環君子之爭的賽車比賽。

以上是飆車小子手冊上所載故事源由，當在雜誌上看到遊戲中美女清涼秀的精彩圖片，一向對美女情有獨鍾的我，趕快買了一套來玩。呀！果然不出所料，五位美女婀娜多姿各具特色，而美女圖中那種忽隱忽現的造型，更令人口水直流；至於遊戲的玩法，可說是非常簡單，手上有什麼牌就打什麼牌，當然可以陷害的時候，可別手軟，遊戲的困難度設定不難，只要熟練玩法後，大概兩個小時就可以看到結局了，只是結局沒有更棒的獎勵，讓人有些遺憾。



多媒體世界
多媒體世界光碟雜誌
無與匹敵的豐富內容
MULTIMEDIA WO
MAGAZINE

問題診療室

台北市♥龔瓏龍

Q 軟體世界雜誌，您好：

非常感謝你們能在 59 期的問題診療室給予完善的答覆，在此對於我們的魯莽行為致上十二萬分的歉意，由於你們誠懇負責任的態度，令我們非常感動，今後我們將繼續支持軟體世界。在此，我希望你們能另闢專頁（這可不是做道歉啓事）來告訴各位讀者智慧財產相關法令，可以在每期刊登一部份，多分幾期來刊，以詳細實例告訴大家觸犯智慧財產權會受怎樣的處罰，如果能以生動活潑的漫畫來表達，那就更好，我想軟體世界有不少的篇幅是用來刊登廣告的，撥出一小部份刊登以上所言之建議，對所有的讀者都有利，希望編輯部能考慮看看。經過這次事件以後，我們對軟體世界的信心大增，我們保證今後將不再做任何違法的事，也希望各位讀者不要像我們一樣，最後，我們迎接中華職棒Ⅱ，更期盼軟體世界創刊 100 期的到來。

PS. 我想，我本人的名字在此已顯得不重要了，所以我還是希望用我的筆名龔瓏龍。我非常希望這篇道歉信函能被刊登出來，以表達我們的歉意，如果此信趕不上 60 期，那 61 期也行，因我已決定繼續購買貴雜誌。謝謝！

A 親讀者：

編輯室很高興能收到你的來信，雖然信件早在 3 月 11 日就收到了，但因版面與截稿時間的緣故，無法如你所願在 60 或 61 期刊登，而上期（62 期）問題診療室由於太多讀者詢問雜誌之出刊日期，為讀者權益，本刊必須儘快將雜誌改於每月 15 日出刊之訊息告知讀者，也無法在該期刊出。版面安排上的困難，在此致歉，真的要請您包涵。編輯室曾接到〝好像〞是你們之中的某人來電表達類似的歉意，言語之間讓我們深深感受你們對此事件極為在意與自責，編輯室感謝你的來函也真心地接受你的致歉，相信所有讀者也會以同樣的心情接受各位的道歉，本刊極為樂意接納你的建議，持續宣導智慧財產觀念的重要性及其相關罰則。期勉本刊讀者都能成為尊重他人智慧財產的一流國民，讓台灣成為一流的國家，在國際舞台上不再遭受歧視與不平等之待遇。感謝對本刊持續的支持與愛護，迷途知返、勇於認錯者，值得來自編輯室與讀者的掌聲，請千萬不要自責了。

台北市♥林政傑

Q 貴刊廣告頁數近來有越來越多的趨勢，顯示貴刊十足的廣告效益，我了解廣告是雜誌維持營運的重要收益來源，不過，我仍然有幾點意見來表達我個人的看法（說不定也有不少讀者也同意我的看法）我認為許多廣告都一直重複出現（甚至一模一樣），每一期一看到同樣的廣告我就直接翻過去，裡面的文字根本不看（因為之前已經看了 N 遍了）因此，我建議貴刊的廣告客戶，是不是能每兩期就換一下廣告或編排的樣子，會比較有新鮮感。另外，有些遊戲廣告，一個遊戲就刊兩頁，而且好幾期，我真是覺得很心痛，貴刊不是經常版面不足嗎？像漢堂的廣告作法就不錯，至少節省了不少頁數，而且又經濟（可以少付一些廣告費），廣告客戶何樂而不為呢？！我不是要斷貴刊的財路，因為我是貴刊長期而忠實的讀者，貴刊越辦越好才是我們的福氣，我也相信許多忠實讀者對貴刊的關心，絕不只是編排、內容、出刊時間……而已，所有與軟體世界雜誌有關的人、事、物，哪怕是廣告也是讀者關心的話題，希望能接納或傳達個人小小的建議。謝謝！

祝　軟體世界雜誌大賺錢

A 感謝讀者對本刊廣告的關心，編輯室在此代本刊所有廣告主向提出建言的讀者致謝。茲因有相似意見，特刊出您的來信聊為代表，一併說明。讀讀者、廣告主及雜誌媒體互蒙其利，良性互動是編輯室的期許，而此三者實有著極密切的關連。本社曾傳達類似之意見予部份廣告主，茲因廣告係為廣告效益、創意設計、加深讀者印象、預算等各層面之考量。編輯室在版位、內容可以接受的條件下尊重各廣告主對頁數、編排之決定。此外，由於本刊擬定廣告與雜誌內容區隔之政策，有關遊戲線人專欄之評析，不受是否於本刊刊登廣告而受影響以維評析立場之公允，若有得罪廣告主之情事，茲請諒察媒體公器不應偏頗評論之立場，特此聲明。再者為使讀者與本刊廣告主之間良性互動更加落實，自下期起本刊將恢復於早期中止之廣告回函之製作，以求對讀者與廣告之服務加強。本刊在此亦建議廣告主能製作一些精美型錄、海報……提供有心的讀者查詢索取，並建議讀者也能一本對雜誌內容的關心，不要忽略了廣告內容所透露之各項訊息。茲因有些廣告看似相似，內容訊息卻有部份變動與更新，讀者不可不察。再者，有鑑於廣告頁數之增加，為避免讀者權益受損，本期將劍橋軍及教世聖主攻略採以別冊方式製作，免佔全彩內頁之篇幅。感謝您的來信，本社將再次代轉您的意見予本刊廣告客戶，謝謝。

新莊市♥邱明憲

Q 給關顧環保、不順應世界潮流的編輯室：

很久以前我就寫信建議你們改用再生紙印刷，一來響應環保，二來拯救森林，三來可以讓廣大的青年學生對環保有更深入的體認更加擁護貴刊，四來可以將環保的觀念往下紮根，五來可

以節省紙張成本，再以擴頁方式回饋讀者，六來可以建立貴刊形象……有這麼多的好處，可是你們對我的建議卻相應不理，而這先機卻讓 CGW 捷足先登，實在令身爲忠實讀者的我大失所望，四本雜誌中擁有最多讀者的軟體世界對環保意識竟是如此薄弱，實在令人絕望，我相信一定有其他讀者也寫過這樣的建議給編輯室，至少我的同學和朋友就曾寫過。卻從來沒看過有哪一期雜誌有任何回應!!看到這期 CGW 雜誌，想到我的建議因你們的相應不理，未能讓心愛的雜誌搶得先機，更讓我心裡不平，特以限時信件表達強烈的不滿，請不要再漠視讀者心聲。

A 本刊讀者來函信件之多，包羅萬象有雜誌之建議、鼓勵、批評，也有遊戲及硬體問題疑難、讀者投稿、廣告服務、查詢……面對有限之篇幅，讓編輯室認爲問題診療室實有增加頁數，一分爲二的必要。問題診療室之刊出主要以多數讀者反應同一相關問題作爲回答，對於你的建議，本刊實際上是一直在評估再生紙使用之可能性，未予刊登回答並不表示我們對環保意識之薄弱，實際上自去年紙價調漲以來，文化用紙之成本一波波上揚，紙張成本壓力早已成爲印製上極沈重的負擔，然今年年初起國際紙漿價格又持續上揚（自每公噸 300 美元漲至目前之 720 美元，此訊息來源爲經濟日報…），影響所及甚至連民生用紙（衛生紙、面紙、紙尿褲…）也受到波及，是時我們已評估相關事項。每家雜誌社對紙張的選用，有其各自的考量，本刊不予置評，本社目前未能接受您的建議，有以下之考量，在此說明：

①再生紙之單價相對於品質穩定及印製效果，仍屬偏高。

②島內再生之供應仍屬封閉。

③以再生紙再製回收、去色、去味……等之再製步驟，就目前國內之處理現況，對環保而言，恐有 度公害之慮。

④除政府部份機構、一般粗製需求或趕乘環保列車、標榜環保概念之印物，再生紙之使用仍屬少數。

⑤再生紙之印製較難爲印刷廠或客戶精緻需求所接受，多因着墨狀況與乾燥時間，影響印製流暢與摺紙速度。

⑥來源混雜、品質較不穩定，紙張呈色、伸縮、烘乾捲曲，難以掌握。基於以上粗略之顧慮爲維護雜誌之印製品質，截至目前未予考慮使用再生紙，您所提各點，編輯室均予以肯定，本刊已然了解環保趨勢的世界潮流，然而，我們必須有更深層的考慮，如果一旦考慮使用再生紙，我們必然是站在生態保育的立場，而非環保的立場。在政府大力鼓吹再生紙的炙熱時期，部份刊物響應使用，而過了一段時間卻悄悄地改回一般文化用紙，其間的轉折是頗耐人尋味的，以上評估原爲社內決策參考，實無刊登之必要，但爲讓讀者了解本刊立場及顧慮之層面，予以說明，若有冒犯友刊、紙廠之處，敬請原諒。

高雄市♥林宇志

Q 編輯室，您好：

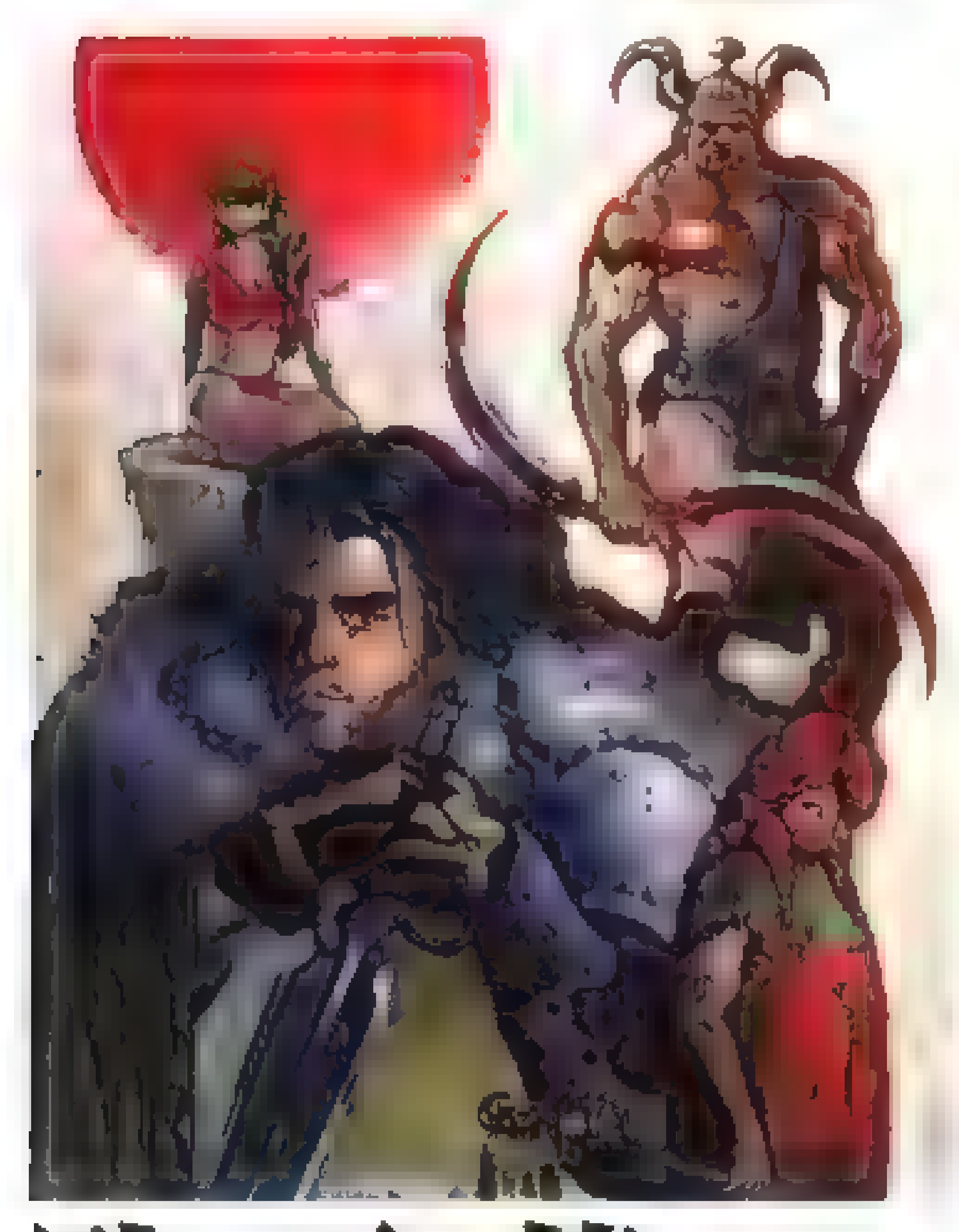
最近遊戲評論之方式頗爲玩家、雜誌所討論，新遊戲時代聲明非在水準以上的遊戲不評，甚至引來讀者及電腦遊戲世界雜誌的筆伐，卻未見貴刊對此事件之看法，貴刊以多人評論之方式雖爲我所喜愛，卻對其群英靶場的分數不以爲然，貴刊似有避免得罪遊戲公司而未敢對製作特差之遊戲，據實評論之嫌，並且保障每個遊戲至少都在 60 分以上，何不效法以定星等或搖桿之方式評價呢?!

A 各雜誌有其不同評論方式之考量，本社無意加入筆伐之列，茲就本刊評論之立場，在此作一說明：

本刊最早以專欄型態刊出之遊戲評論文章爲「群英會審－遊戲定星等」，自 20 期到 32 期止，爲期一年，採 4 ～ 10 名資深玩家座談之多人評論方式，從劇本、架構、音效…以至手冊無所不包（興之所至，甚至連部份攻略、技巧也可能隱喻其中），當時座談所需之道具，除吃之食物外，就只有紙筆、遊戲和錄音機（偶而派用），現場完全沒有電腦可供臨陣磨槍，評論者以星等決定個人對該遊戲之評價，滿分爲五顆星，以半顆星爲單位，最後終以人員召集不易於 33 期取消座談評論之方式，此後，各期仍有單人評論之文章，爲避免單人評論流於偏頗之可能，於 53期起於遊戲獵人之專欄中，採以一人主評，多人副評的方式，副評部份爲有別於早期群英會審，特訂名爲群英會審 V 2.0 。不少新進讀者詢問 2 0 版之由來，此爲其典故也。遊戲獵人專欄之主評者多爲該遊戲類型擅長主攻之玩家，而副評者則無此限，以求客觀評論之可能，經部份讀者反應評論結果之等級高低難以區分，而於 55 期起加入箭靶得分作爲參考，又有讀者反應本刊評論太過仁厚，保障每個遊戲之最底分數爲 60 分，殊不知本刊仍與大多數讀者有一致的共識，認爲軟體創作都是設計者經年累月的心血，應當予以鼓勵，然既爲評論性質，就當提出其優缺點，作爲讀者參考，遇有製作 " 特差 " 之軟體，評論者的箭亦有射在靶外的可能，但願永遠不會真有這麼一天。其實評論方式是否妥當截至目前仍是爭議不斷，雖有公論，無論是定星等、定搖桿、評分數或是本刊現行之箭靶得分，其意義實是相去不遠，本刊謝絕可能來自各出版公司或遊戲製作相關人員的壓力，特此聲明，懇請諒察。

偉大崇高的造物主--曼陀羅，創建了我們的天地孕育眾生，並遣派屬下「羅斯使者」教化先民，締造了燦爛的「羅斯古文明」，使萬物同受薰陶。直到未知的族群--人類的出現，他們擁戴主的另一名屬下「達克使者」，堅信人類才是主唯一的子民。第一次神爭之戰在人類領袖--龔明的領導之下，擊敗了我們的先祖，不但奪去了大地的支配權，也使萬物淪爲人類慾望下的犧牲品。於在殘暴與自私的統治之下，萬物的和諧遭到了破壞，使得我們善良的先祖聯合其他種族，走上反抗人類之路，第二次神爭之戰因此而生。在這次戰爭中，不僅兩大陣營互相殘殺，兩位使者的神力也被消耗而兩敗俱傷。戰後各族群雖分據各地互不侵犯，但憤怒的造物主仍決定放逐祂的子民，讓大地充滿了恐怖、愚昧、猜忌和毒害，直到永遠……。

（「精靈神話序曲」）



微波軟體用心製作

默示錄

●對話六萬餘字 ●全國第一多線多結局的劇情結構

●各項數據精心考究 ●前所未有的精緻角色扮演遊戲

即．將．推．出　　敬．請．期．待

製作發行　亨和企業．微波軟體　TEL：(02) 369 5077　FAX：(02) 369 5177

DRAGON KNIGHT III
熱情七月強力發售
CD-ROM
獨一無二！
魅力大放送
磁片版亦將上市
請密切注意！
勇者！
龍騎士III
微波軟體
MEGA TECH

我們急需有「稿投」的朋友！

各位自認有稿投的朋友，我們為你提供以下的投稿方案：

方案 1

玩家觀點

如果你自認有非常HIGH CLASS的論點，請趕快寫下寄來，否則一篇可以流傳千古的文章就如此胎死腹中，實在是一件很令人痛心的事，如果有稿子要「生」下來，請注意以下的寫作方向：

①就某類型的遊戲作一綜合探討，例如：「漫談RPG」等等。

②就遊戲的某一要素作一深入研究，例如：「我看RPG的升級系統」等等。

③就某一系列的遊戲作一綜合比較，如：「創世紀系列的沿革與比較」。

④就某一時事，或發明作一評論，如：「虛擬真實（VR）在電腦遊戲上的應用」。

⑤就玩家的切身話題作一申論，如：「談玩家的生涯規劃」、「年齡層與GAEM的互動關係」。

⑥由玩遊戲的心得作一感想的引申，如：「談巨蛇之島的政治觀」。

⑦天馬行空的論點，但是請別出現像「談＿民主我在製作遊戲上的應用」這種誇張的主題。

⑧………

來稿請以600字稿紙橫式書寫或將檔案寄到高雄郵政28-34號信箱（請註明投稿之專欄名稱）若需詢問，請電（07）384-8088轉289史量先生，有稿投的朋友，我們等著你來稿哦！（若因讀音相同，而產生誤會，恕不負責。）

方案 2

遊戲終結者

（請以189～192頁為範例）

在玩完手邊的遊戲後，如果不把你的成果和各位讀者分享，那實在太可惜了！你可以投稿遊戲終結者這個專欄，讓各位讀者看看你是如何過關的，但在投稿之前，請看看下面的投稿方式：

A. 圖片方面：（越多越好）

①將過關的精采或關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，LBM、PCX、GIF、CAP檔都可以，然後存在磁片上寄來。

②不會抓圖的朋友，請將最後的存檔寄來，由我們替你抓圖。

B. 文字方面：（字數不限）

①寄來的圖形檔請附上有趣的說明文字。

②請發表過關的方法或心得。

③再順便評論一下結局畫面，滿不滿意都可以儘量批評或讚美，但請說出理由。

④如果還有力氣的話，請由結局畫面來推測下一代會有什麼作法，或是你認為下一代應該怎麼做才好。

軟體世界雜誌優惠特價專案

您是否因未曾親臨盛會，遺漏了早期的軟體世界雜誌？遍訪各經銷商，仍有遺珠之憾？或者沒趕上去年的"特價專案"正處於抱憾之中呢？現在：應各路英雄好漢極力反應，我們決定，再辦一次……特價活動以饗瘾情，其辦法如下：

【對象】限台灣地區的玩家

【方法】軟體世界第9期～第57期止，每本特價為當期月刊售價的半（不含郵資）
軟體世界各期原來售價：1～19為40元 20～37為60元 38～57為80元 郵資另付，凡購5本以內郵資一律為60元整，5本以上郵資一律為100元整。全部以掛號寄出，請詳細寫下收件人姓名、地址（勿潦草簡寫）、電話、郵購期數如遇缺貨則順延期數補上，不再另行通知 PS 月刊11～16 18 19 24 27、28 36 37、40 皆已無庫存，切勿郵購。

【付費方式】一律用郵政劃撥 帳號：40423740 戶名：謝明奇 辦理劃撥付費，請單獨寫一張劃撥單，並且註明為"郵購特價雜誌"等字樣。

【活動時間】自中華民國83年7月1日起～83年8月15日截止，以劃撥郵戳為憑

【計費範例】①購買#8、35、52各一本計費方式為：（20＋30＋40）＋60＝150元整
②購買#10、26、30、32、50、52，各一本計費方式為：
（20＋（30×3）＋（40×2））＋100＝350元整

★特別注意★上述活動所郵購之產品，如遇退件或未收到者，請於活動截止日後一個月內，主動向本公司之服務課郵購組諮詢處理，逾期者視同放棄，則產品不再另行補寄。另應徵一名本活動期間打工伙伴，限男性須好壯壯，有氣質佳，意者請速電洽諮詢。

以上活動辦法如有疑問請電洽：（07）3841505或（07）3848088轉298詢問

軟體世界 服務課 郵購組

Super Star

SOUND SYSTEM

倍受矚目的——神霸卡

SOUND MEDIA

今日您是戲迷，
明日您將是位大作家！

Super Star推出新的音樂發展環境和空間

神霸卡Super Star (Sound Media Super Star)

(1)音效卡下一波的主流Wave Table General MIDI音源配合Sound Blaster Voice及AdLib FM Synthesis同時輸出。亦為全球新GAME的最高等級配樂音效。如USA TOP GAME中的X戰機(X-Wing)，波斯王子II(PRINCE of PERSIA)，瘋狂時代(Day of the Tentacle)和黑暗王座(LANDS OF LORE)等。神霸卡Super Star能輕易執行，並完美地演出。

(2)神霸卡Super Star最強的部份是其MIDI功能，接上鍵盤便能輕鬆地進入音樂的王國。隨卡附送四套音樂演奏編曲軟體，如Super JAM! jr., NKey2, Music Mentor和Recording Session，您可經由鍵盤彈奏直接將您的旋律演奏出來，並輸入到五線譜上，有必要的話，您可操控滑鼠來潤飾修改您的樂譜，需要的話亦可直接將您的大作經由Printer印出來。

(3)Super Star的音效是全方位立體音效，有整體的空間感，故在您PLAY GAME時，有如電影院中的高傳真音場效果。您在RUN Super JAM! jr.時，可以滑鼠隨意調整各種樂器演奏發聲的位置，您立即可享受到樂團指揮者的成就感和快感。

(4)Super Star可同時執行並輸出下列音源效果：
16 bit windows Sound System, Wave Table General MIDI, Sound Blaster Voice, AdLib FM Synthesis, CD Audio和MIC Voice.

(5)Super Star有三種AT-BUS CD-ROM Driver介面，如PANASONIC, MITSUMI和SONY，並有三個CD-ROM Audio輸入介面。

(6)Super Star有三個Audio輸入介面，如PC Speaker, Microphone和Line in，有兩個Audio輸出介面，如Audio out和Line out。

(7)Super Star另有MPU-401 MIDI介面，以電子光控技術設計，PC開機後接上Keyboard一彈就通，無需執行任何程式軟體便能彈奏音樂，提供國人美而廉的音樂發展的環境與配備。MIDI相容於General MIDI, Roland GS, Roland SCC-1和MT-32，有317種PCM音源燒錄在8 MB ROM內，提供128種General MIDI標準樂器音色，外加一群鼓音。

(8)GAME族的最愛，尚有搖桿埠(JOYSTICK PORT)，可與MIDI同時操作使用。

(9)這一點很重要，也是國人的光榮，神霸卡Super Star完全由國人設計、開發、製造。

(10)承蒙廣大USER、電腦店面和公司的愛護與照顧，神霸卡2.0在8 bit音效卡中能名列前茅，通過玩家所有軟體測試，在產品的品質及聲音的音質皆能獲得廣大USER的好評。敝公司在堅持好的品質及完整的功能兩方面的要求，並在USER的叮嚀，催促及期許下，推出倍受矚目的神霸卡Super Star(16 bit超強功能版)，希望您能繼續地給予支持，鼓勵與指導賜教。

神霸卡
Super Star

神霸卡
Haydn

神霸卡
2.0

您不需再等待，也不需再期待，Super Star已量產供貨。
1994國際資訊軟體大展(83年7月1日～5日)松山外貿展館歡迎蒞臨參觀和指導。

微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總 公 司：台北市忠孝東路七段587號 TEL:(02)651-0656 FAX:(02)788-4438
高雄辦事處：鳳山市中山西路239巷2弄9號 TEL:(07)745-6212 FAX:(07)742-4867

戰

全中文戰略遊戲

幾年後的世界局勢，會不會變成這樣：

西元１９９９年，北韓境內陸續爆發民主改革運動，當權派以武力鎮壓，引起民情群起激憤，此時３８度線突傳駐韓美軍越界挑釁。

西元２０００年，越南於太平洋試爆核彈成功，進犯鄰近之泰、柬兩國，聯合國以英法兩國聯軍，大舉進駐曼谷灣。

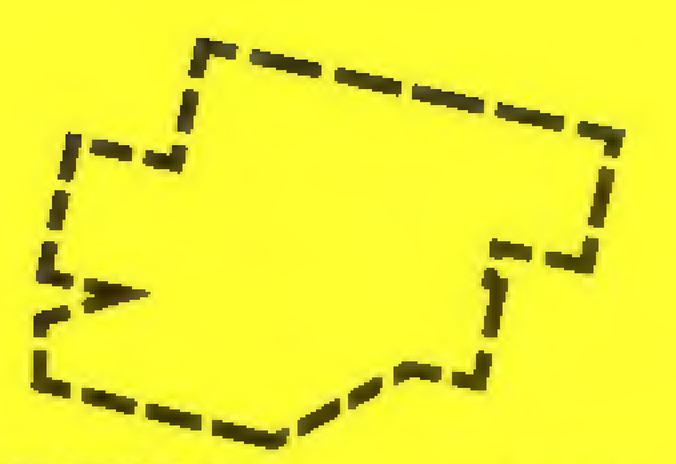
西元２０１５年，回教狂熱革命份子於耶路撒冷與以色列首都進行一連串恐怖行動，以色列總理亦遭暗殺，以色列舉國憤慨，展開報復，敘利亞、約旦、埃及三國邊界遭受波及，發表聯合聲明要以國負責，第？次以阿戰爭就要爆發？

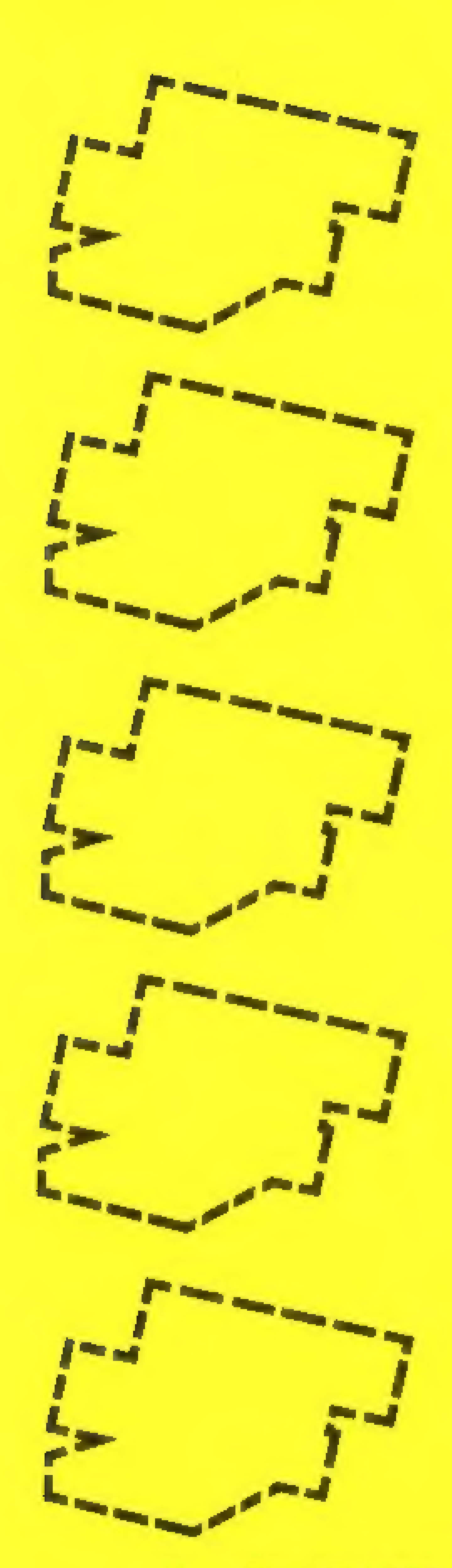
決戰

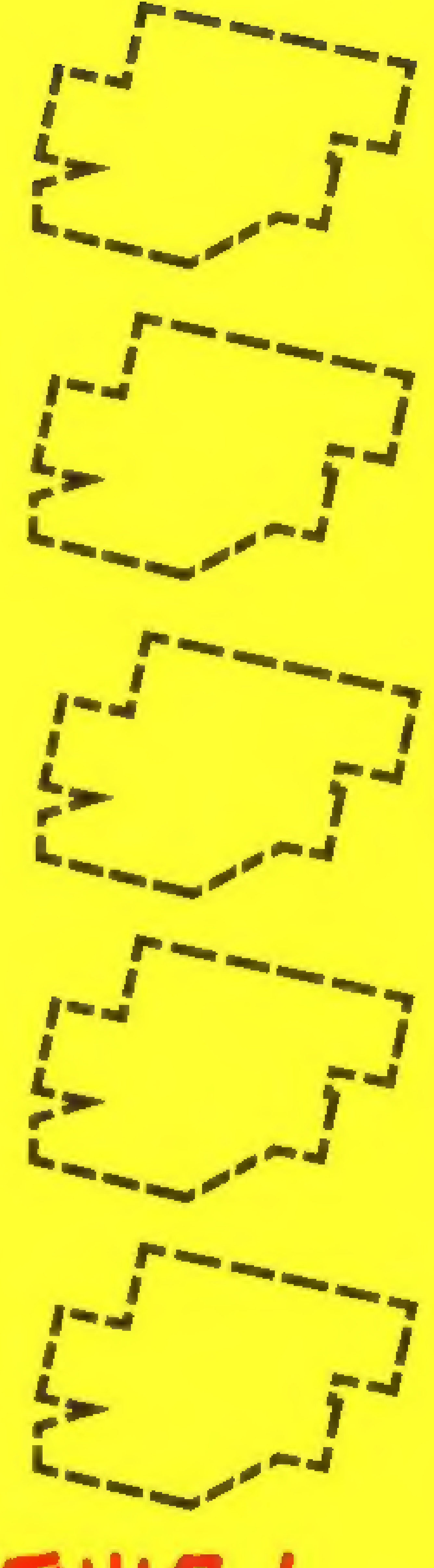
▶▶PLAY

政局日日在變，誰知今日的“假設”，他日不會成真？先玩為快！以新的心情迎接這個新的戰略遊戲！

軟體世界 SOFT WORLD







數位電視卡　　$5250

- 內含全頻道選台器可接收181個頻道
- 標準MTS立體美規双語音功能
- 20多種調整功能，均可在螢幕上顯示狀態(OSD技術)
- 數位解像、解析度比電視高一倍，而清晰度提高三倍。
- 自動搜尋、記憶頻道，操作電腦時可保留電視聲音。
- 安裝簡易，三分鐘OK！

飛利浦唯讀光碟機　　$4950

- 符合第二代多媒體光碟機標準(MPC2)，倍速作業。
- 自動式托盤進、退光碟片，使用方便、減少負擔。
- Three beam雷射光束定位系統，資料讀取準確不錯誤。
- 支援63/74分鐘CD-R光碟片，最大容量可讀取770MB(XA2)。
- 支援Kodak Photo CD & Multi-Session光碟片。
- 支援Video CD(Green Book & White Book Standard)光碟片。
- 支援CD-DA, CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-1等格式之光碟片。
- 具省電睡眠裝置，主機在一段時間未用後將自動停止光碟片的轉動。
- 採用16bit AT-BUS控制卡，提升傳送效率。
- 提供通用之IDE轉接頭，可直接接在第二台硬碟之位置。

在衆多廠牌中，唯有它最爲出色！

不是PHILIPS數位影像卡及光碟系列的使用者，甚難了解，
飛利浦在質、量與價值上，遙遙領先的絕對優勢。